INDEKS Nr 320358

CENA 20000 zł

Świat GIER KOMPUTEROWYCH

2/93

RAJDY

BIJATYKI



FANTASY

SYMULACJE





PRZYGODOWE

STRATEGICZNE

INDEKS Nr 32034 X

Commodore

1-2/1993

AMIGOWIEC

Pismo użytkowników komputerów AMIGA

cena 18.000 zł

DEPESZE

SPRZĘT

GRAFIKA

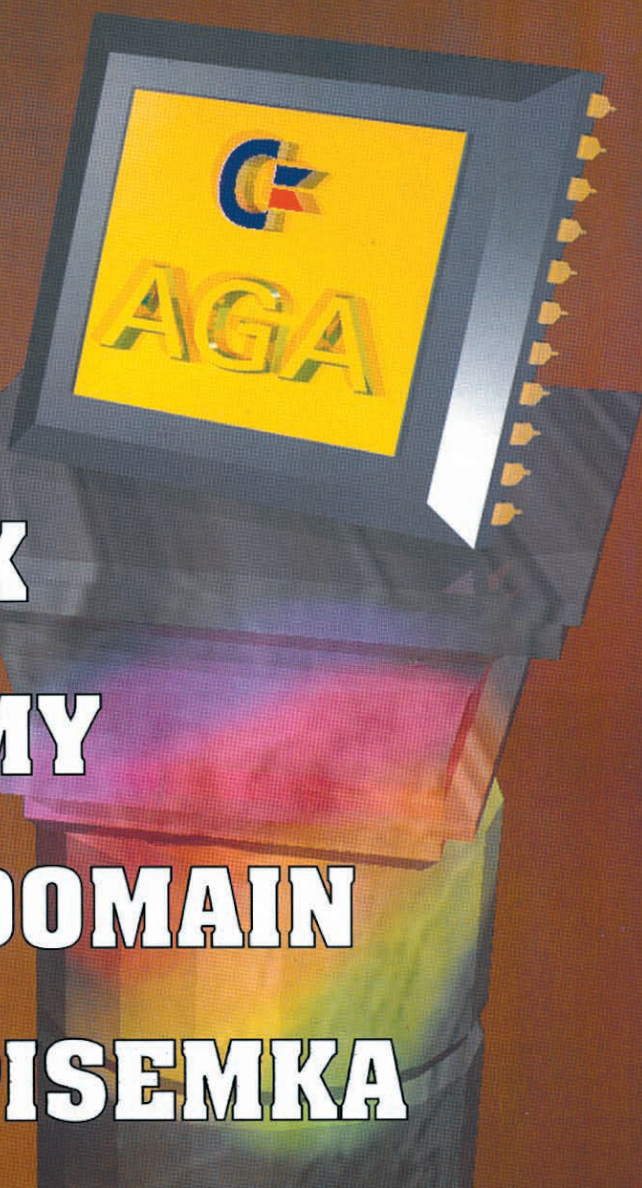
SCENA

MINI-MAX

PROGRAMY

PUBLIC DOMAIN

PISMA, PISEMKA





SPIS TREŚCI

ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH

Rok 1. Numer 2. Indeks 320358 Luty 1993

Redakcja: Mirosław Domosud (redaktor naczelny), Krzysztof Nowicki (korespondencja), Piotr Pieńkowski (DTP), Krzysztof Wirszyłło (grafika)

Współpraca: Wojciech Białkowski, Tomasz Flanc, Katarzyna Hojan (prenumerata), Jacek Ilczuk, Tomasz Kokoszczyński, Tomasz Kulbacki, Tomasz Łoboda

Adres redakcji: SGK, ul. Świętojańska 2/7, 85-017 Bydgoszcz, tel./fax 22-64-03

Wydawca: P.W.H. "ALFIN" sp. z o.o., ul. Świętojańska 2/7, 85-017 Bydgoszcz, Konto - Bank PKO S.A. Bydgoszcz 5.09011-400933.9-2511-30-111.0

Druk: P.P.H. "HECTOR", Strzelce Górne 1, 86-022 Dobrcz

Okładka ŚWIATA GIER KOMPUTEROWYCH 2/1993: Krzysztof Wirszyłło
Okładka AMIGOWCA 1-2/1993: Wojciech Białkowski

Drodzy Czytelnicy!!!

Dziękujemy za tak wspaniałe powitanie. Poprzedni numer czasopisma był pierwszym w historii ŚWIATA GIER KOMPUTEROWYCH. Reakcja Czytelników była oszałamiająca, telefony, stosy kartek i listów, zaskoczyły nas zupełnie. Cieszymy się bardzo, nie spoczniemy jednak na laurach, chcemy tworzyć coraz lepsze pismo.

Liczymy tutaj na Was, Drodzy Czytelnicy.

Przypominam, czekamy na każdą propozycję współpracy. Nie stawiamy żadnych ograniczeń wiekowych, czy światopoglądowych. Kilka artykułów nadesłał nam 12-letni chłopak! Można je przeczytać w tym i w poprzednim numerze pisma. Mamy tylko jedną prośbę, niech każdy chętny do współpracy napisze do nas obszerny list z konkretnymi propozycjami oraz jak najdokładniej przedstawi siebie, swoje możliwości i oczekiwania.

W ŚWIECIE GIER KOMPUTEROWYCH przedstawiamy programy tworzone przede wszystkim dla użytkowników komputerów Amiga, Atari ST, IBM PC, a także Commodore 64 i ZX Spectrum. Naprawdę, WIĘKSZOŚĆ wydawanych na świecie gier powstaje na te komputery. Natomiast dla "małego" Atari nowe gry powstają praktycznie już tylko w Polsce.

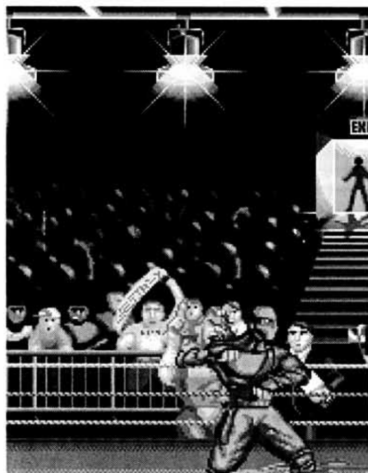
Zapraszamy do współpracy dystrybutorów licencyjnego oprogramowania, cenimy ich za odwagę w tworzeniu rynku oprogramowania komputerowego w Polsce.

Mirosław Domosud

P.S. Wydajemy również miesięcznik AMIGOWIEC, czasopismo dla wszystkich miłośników i użytkowników komputerów Amiga.

Pytajcie o niego w firmach i sklepach komputerowych, w hurtowniach sprzętu komputerowego i księgarniach.

Dostępny jest także w półrocznej prenumeracie lub bezpośrednio w siedzibie wydawnictwa.



Body Bowls

Nie opadły jeszcze emocje po zaciętych pojedynkach w grze **Street Fighter 2**, a pojawiła się już następna pozycja z serii bijatyk.

Autorzy gry **Body Blows**, grupy **Team 17**, stworzyli rzeczywiście wspaniałą symulację walki wręcz. Zachwycają wysokie, dopracowane graficznie i płynnie animowane postacie bohaterów gry. Ręce same chwytają joystick do ręki, aby się sprawdzić w tych pojedynkach. Każda postać dysponuje szerokim wachlarzem charakterystycznych dla niej ciosów, a także stosuje nieco inną taktykę walki. Urozmaica to nam wszystkie toczone pojedynki. Bogata kolorystyka i odwzorowanie graficzne drugiego planu, doskonale nawiązują do aktualnego miejsca starcia, tworzą odpowiednią scenerię gry. Oczywiście możemy walczyć w różnych miejscach, np. samotnie w pełnej grozy świątyni, na rzęsiście oświetlonej i pełnej widzów arenie, itd.

Twórcy programu nie zapomnieli o towarzyszących każdej tego rodzaju grze efektach dźwiękowych. Możemy posłuchać starannie wykonanej i ciekawej w brzmieniu muzyki, także odgłosy toczonej walki brzmią bardzo realistycznie.

Gra **Body Blows** powinna zadowolić nawet najbardziej wybrednego miłośnika komputerowej walki wręcz.

Creatures

Wszyscy dawni lub obecni użytkownicy starego poczciwego C-64 powinni znać wspaniały grę dla dzieci (i nie tylko dla nich) - **Creatures**.

Dzięki firmie **Thalamus** powstała jej nowa wersja, na 16-bitowy szeroko rozpowszechniony komputer - na Amigę.

Zachowana została wierność wyglądu charakterystycznych postaci - głównych bohaterów tej gry. Oczywiście, występuje zupełnie inna jakość grafiki i efektów dźwiękowych, występujących w nowej wersji tej wspaniałej gry zręcznościowo-platformowej. Prawie doskonała i śmieszna animacja postaci oraz dokładna w szczegółach i bajecznie kolorowa grafika uzupełniają obraz gry.

W grze występują różne śmieszne stworki, każdy z nich charakteryzuje się innym charakterem. Niektóre w swoich złośliwościach nieco przesadzają, a to plączą się pod nogami, skaczą nam na plecy, nawet czychają na życie innych z śmiercionośnymi narzędziami w rękach.

Wszystko jednak jest utrzymane w pogodnym nastroju dobrej zabawy, co zostało we wspaniały sposób przeniesione z wersji gry dla C-64.



Darkseed

Prawie wszyscy znamy scenerię panującą w filmach z serii *"Alien"* (Obcy). Autorzy programu **Darkseed** nawiązali do atmosfery tych filmów. Zmienili jednak całkowicie fabułę, która swoim stylem nawiązuje do klasyki powieści science fiction z elementami scenerii programów przygodowych. Bohatera gry znajdujemy w domu o pięknych wnętrzach, prześladuje go jednak straszliwy ból głowy. W żaden sposób nie może pozbyć się bólu. Nie pomaga nawet położenie się do łóżka, w śnie prześladuje go wciąż jeden koszmar, chyba coś mieszka w jego głowie!

Miły zaś dom, po przejściu przez..., okazuje się niesamowitym laboratorium obcych nam istot. Czy nasz bohater rozwiąże wszystkie postawione przed nim zagadki? Czy znajdzie receptę na uporczywy ból głowy? Zagrajmy, a dowiemy się więcej.







Sleepwalker

Każdy z nas musi się czasami trochę przespać. Jedni śpią twardo i mocno, inni niespokojnie, a jeszcze inni...

Ci zapominają, po co poszli spać, niczego nieświadomi wstają w środku nocy z łóżka i rozpoczynają lunatyczne wędrówki. Jeżeli jest to tylko trasa do lodówki i z powrotem, na "małe co nieco", nic strasznego się nie stanie. Gorzej, gdy wybiorą się na księżycowy spacer pod dachach domów. A już całkiem źle, gdy lunatykiem jest sympatyczny mały chłopiec. Na szczęście, jego tropem podąża skłonny do poświęceń opiekun chłopca - wierny pies.

Tak można w skrócie przedstawić fabułę gry **Sleepwalker**. Starannie opracowany scenariusz, dopracowana w szczegółach grafika, płynna animacja postaci i ciekawe efekty dźwiękowe, wszystko w dobrym stylu firmy **Ocean**.

Universal Monsters

Niektórzy z nas wprost przepadają za atmosferą horroru. Oglądają filmy grozy, grają w niesamowite gry komputerowe. Po prostu lubią być straszeni. Właśnie dla nich jest przeznaczony nowy program znanej firmy **Ocean**.

Universal Monsters jest to gra zręcznościowo-platformowa z inaczej przedstawioną scenerią gry przy prowadzeniu bohatera po różnych poziomach labiryntu. Patrzymy bowiem



z innej perspektywy na jego poczynania, podobny styl budowania planu zastosowano np. w grze **Cadaver** i w znanej ze starego ZX Spectrum grze **Knight Lore**.

Odwzorowanie graficzne i kolorystyka na wysokim poziomie, tak jak nas do tego przyzwyczaiła firma **Ocean**. Również efekty dźwiękowe doskonale ilustrują kolejne plansze i wydarzenia.

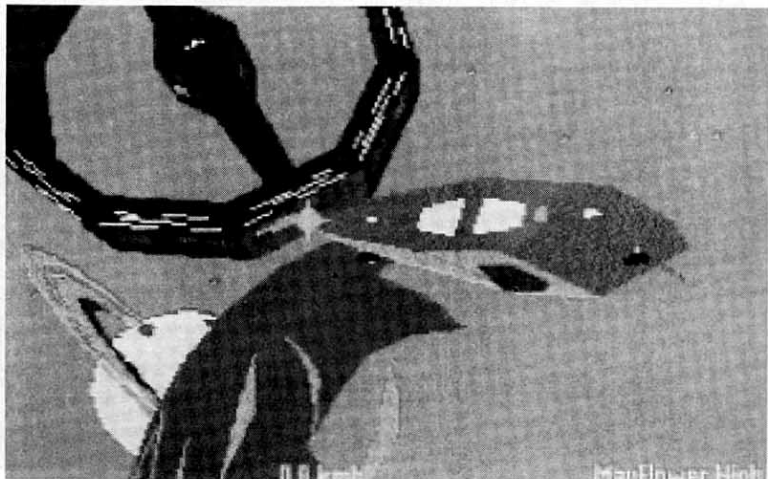
Oczywiście, nagroźniejsze wydają się być wilkołaki, ale inne potworne postacie wcale im w potworności nie ustępują. Bójmy się więc razem, aż do wyłączenia komputera lub ukończenia gry.

ELITE 2

Każdy, kto choć raz zagrał w grę **Elite**, czekał na jej drugą część. Wreszcie pojawiła się **Elite 2**, produkcji firmy **Konami**. Zachowano fabułę i podstawowy scenariusz jej poprzedniczki, za to grafika i inne elementy gry znacznie przewyższają pierwszą wersję. Cóż, minęło przecież kilka lat.

Tak jak poprzednio, mamy przed sobą do wykonania różne międzyplanetarne i międzygalaktyczne misje. Tym razem odwzorowanie graficzne wszystkich biorących w grze obiektów i elementów oraz ich płynna animacja zachwycają miłośników tego rodzaju gier.

Także zadania, które mamy do wykonania, zostały nieco inaczej potraktowane przez autorów gry. Lepiej oddają atmosferę otaczającego nas kosmosu, naprawdę mocno wciągają nas w rozgrywanie ekonomiczno-wojskowych misji.





WAXWORKS

Producent: Accolade

"Nareszcie przybyłeś! Bardzo mnie cieszy ta wizyta, gdyż jak wiesz, tylko Ty możesz ukończyć dzieło mojego życia i uwolnić naszą rodzinę od starego przekleństwa okrutnej wiedźmy. W murach mojego domu odnajdziesz to, co udało mi się zgromadzić przez okres całego życia. Wszystko to stanowi świadectwo ogromu nieszczęścia jakie od wieków spadało na naszą rodzinę. Dzięki mojej mocy udało mi się zachować całe zło w kilku odrębnych światach, do których wejścia znajdują się w pałacu. Niestety, nie zdążyłem odnaleźć i unicestwić przyczyny zła, które ciągle dopełnia swojego dzieła w każdym ze światów. Przy pomocy siły magii, musisz zwiedzać te światy, odnaleźć i zniszczyć moc, która jest pożywką przekleństwa ciążącego nad naszym rodem. Jest to jedyny sposób na uwolnienie przyszłych pokoleń naszej rodziny od straszliwego losu.

Powodzenia i pamiętaj, że niezależnie od sytuacji, w jakiej się znajdziesz, zawsze możesz liczyć na moją pomoc. Nie zapomnij jednak, że komunikowanie się z umarłymi wywiera niekorzystny wpływ na psychikę ludzi żywych i osłabia ich siłę..."

Tak zaczyna się gra **Wax Works**, która wprowadza nas w mroczny świat czarnej magii. Twoim zadaniem jest unicestwienie zła, które przez wieki było wzmacniane przez twoich przodków kultywujących rozmaite sztuki tajemne. Jedni zajmowali się grzebaniem całkiem żywych dziewic gdzieś we wnętrzu wielkich piramid, inni, mniej romantyczni, poświęcili swoje życie na zgłębianiu wiedzy o śmierci i wszystkich przejawach życia po życiu (Zombie i inne podobne stwory). Byli także i tacy, którzy całkowicie oddali się mocy szatana i dzięki temu posiedli zdolności władania nad umysłami innych ludzi. To z kolei pozwalało im na czynienie zła na coraz większą skalę. Pojawił się także znany z historii kryminalistyki maniak - morderca kobiet, nazywany potocznie Kubą Rozpruwaczem. Działał w Londynie, a jego słabościom do telekomunikacji i pięknych kobiet towarzyszyło jeszcze zamiłowanie do zgłębiania sekretów ludzkiej anatomii. Łącząc wszystkie wyżej wymienione pasje, umawiał się za pośrednictwem telefonu na spotkanie, po czym w bestialski sposób mordował swoją ofiarę.

Wszystkie te okropne zbrodnie obciążają nieszczęsny ród bohatera programu i co najgorsze, nadal trwają na terenie każdego z przeklętych światów.

Dzięki pomocy bogatego (i również nie całkiem normalnego) wuja możesz poruszać się w świecie zmarłych protoplastów Twojego rodu. Gra składa się z czterech oddzielnych scenariuszy, a rozpoczynasz ją zaraz po wejściu do ogromnego pałacu, po którym przez krótką chwilę oprowadza Cię, osobisty służący Twojego wuja. Już na pierwszy rzut oka spostrzegasz, że osobnik ten musiał urodzić się w siłowni i odkąd zaczął raczkować, był już tylko jednorodnie ubitą, chodzącą (wtedy raczej raczkującą) masą mięśniową. Jak się jednak wkrótce przekonasz, jest on tylko łagodnym barankiem w porównaniu z postaciami, które czekają na Ciebie wewnątrz każdego ze światów. Poza tym, jedyną rolą, jaką spełnia w grze jest okazanie Ci uczuć wyższego rzędu, do których z pewnością zaliczyć można przejawy niczym nie skrępowanej gościnności.

Podczas całej wyprawy towarzyszą Ci niesamowite zjawiska. Trup ściele się gęsto, na brak wrażeń nie mogą narzekać nawet najwybredniejsi miłośnicy horrorów. Plejada coraz to obrzydliwszych przeciwników "uprzyjemnia" Twoje i tak już trudne zadanie.

Do najpaskudniejszych z nich należy stwór zamieszkujący mroczne korytarze starej kopalni. Swoim wyglądem przypomina ogromną kałamarnicę, która dusi i wysysa soki ze wszystkiego, co jest na tyle naiwne, aby podejść zbyt blisko. Także sposoby walki napotkanych kreatur i metody posługiwania się posiadaną bronią, potrafią zadziwić i zdezorientować niejednego wytrawnego gracza. Szczególnie zaintrygował mnie osobnik, który z powodzeniem mógłby wziąć udział w konkursie na najbardziej całuśnego brzydala. Dlaczego? Otóż jego bronią jest... nadzwyczaj ruchliwy język. Jeśli nie posiadamy przy sobie miecza lub choćby noża, spotkanie z nim nie należy do przyjemnych.

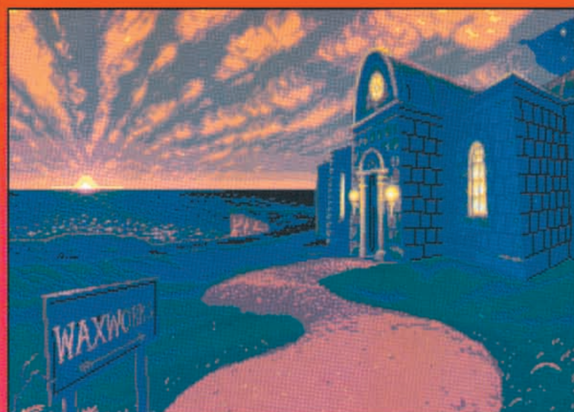
Piękna grafika, zmieniający się wraz z epoką nastrój oraz oczywiście pełne emocji poruszanie się w zaklętych światach, to wszystko wspaniale tworzy atmosferę grozy, towarzyszącą grze **Wax Works**. Czy jednak uda się ją ukończyć? Czy uda się zrzucić z rodziny naszego bohatera okrutne przekleństwo i przywrócić spokój zmarłemu wujowi?

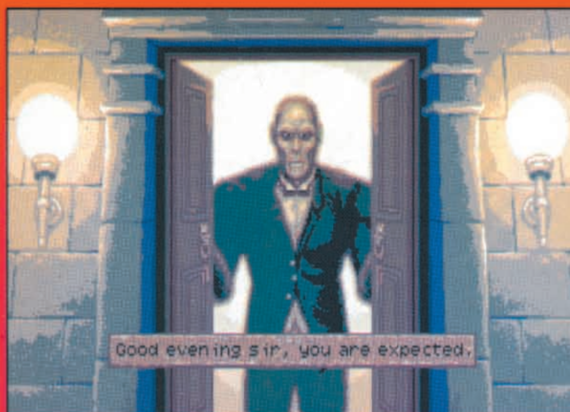
To zależy wyłącznie od tego, czy zechcesz to zrobić. Ostrzegam jednak, że gdy zrobisz pierwszy krok, trudno Tobie będzie oderwać się od komputera i możesz już nigdy nie wydostać się z jednego z przeklętych światów!

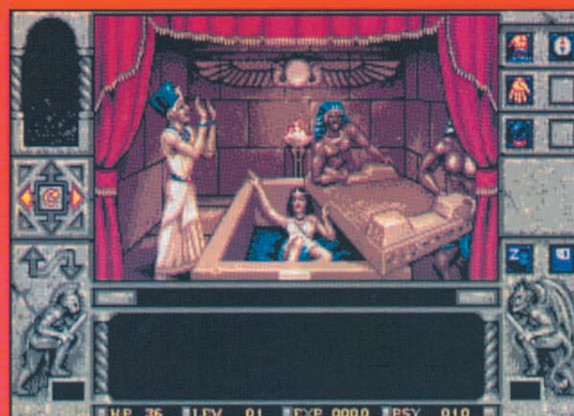
Tomasz Flanc

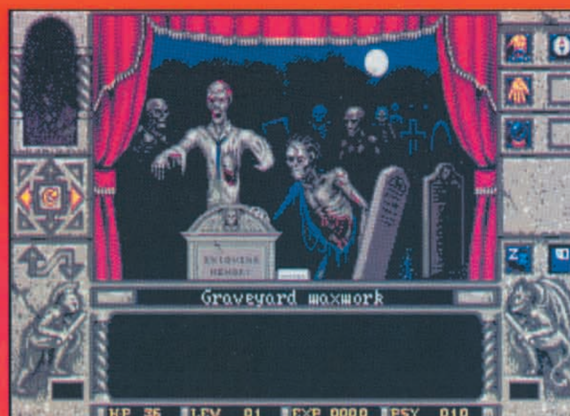







Good evening sir, you are expected.


HP 36 LEV 01 EXP 0000 PSY 010

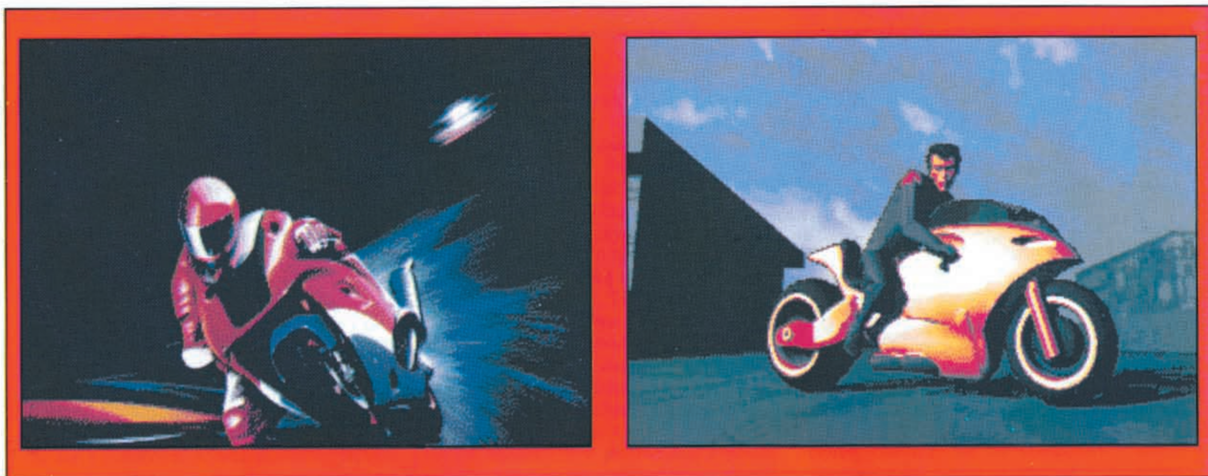

Graveyard waxwork
HP 36 LEV 01 EXP 0000 PSY 010

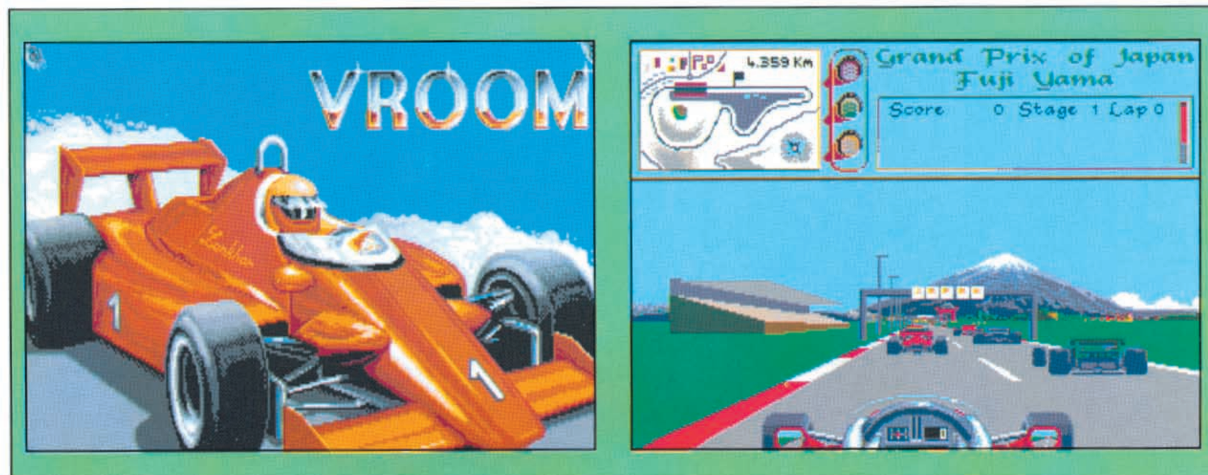

Jack the Ripper waxwork
HP 36 LEV 01 EXP 0000 PSY 010


Mine waxwork
HP 36 LEV 01 EXP 0000 PSY 010




INDIANAPOLIS MOTOR SPEEDWAY
INDIANAPOLIS 500
THE SIMULATION
LAP INFO
RACE
LAP 1 OF 10
LAST 1:41.43
-0:07.3
LEAD LAP
88.73 MPH
POS 33




VROOM
4.359 Km
Grand Prix of Japan
Fuji Yama
Score 0 Stage 1 Lap 0



INDIANAPOLIS 500

Producent: Papyrus Design Group

Prezentowana przeze mnie gra to jeden z wielu symulatorów wyścigów samochodowych Formuły Pierwszej. Otrzymałem ten program z pakietem gier pod nazwą **Air * Land * Sea**, rozpowszechnianym przez polskiego dystrybutora licencyjnego oprogramowania - **IPS Computer Group**. Jak nietrudno się domyślić, pakiet zawiera trzy oddzielne symulatory wehikułów poruszających się w różnych środowiskach: w powietrzu, na ziemi i w morzu. W zestawie, oprócz wspomnianego wyścigu, znajduje się jeszcze symulator lotniczy **F/A-18 Interceptor** oraz symulator atomowego okrętu podwodnego **688 Attack Sub**.

Swoją przygodę postanowiłem rozpocząć od penetracji środowiska mniej wrogiego człowiekowi, a mianowicie ziemi. Dlatego właśnie jako pierwsza w moim komputerze wylądowała dyskietka z napisem **Indianapolis 500**. Przedtem jednak spotkało mnie niemałe rozczarowanie: moje usilne poszukiwania jakiejkolwiek instrukcji do gry zakończyły się fiaskiem (mimo usunięcia podwójnego dna pudełka). Dystrybutor zostawił mi jedynie kartkę formatu A3, na której znajdowały się sylwetki samochodów, personalia zwycięskich kierowców i uzyskane przez nich rezultaty.

Poczułem się nieco zawiedziony. Nie chciało mi się wierzyć, że w oryginalnym pakiecie gier nie znajdę nawet jednej malutkiej karteczki opisu do gry. Rozgoryczenie moje potęgował fakt, że do dwóch pozostałych gier pakietu dołączono dosyć wyczerpujące instrukcje. Dlaczego wyścig samochodowy potraktowano inaczej? Czyżby, zdaniem dystrybutora, należał on do gorszej kategorii gier?

Wróćmy jednak do tematu. **Indianapolis 500** to symulator jazdy boli-

RED ZONE

Producent: Psygnosis

Wyścig motocyklowy jest produktem znanej i cenionej na rynku gier komputerowych firmy **Psygnosis**. Firma słynie z wielu wspaniale opracowanych programów, m. in. z najbardziej chyba znanego cyklu: **Shadow of The Beast** i wielu innych, równie dobrych gier. Dla odmiany wypuściła na rynek program symulujący



VROOM

Producent: Lankhor

Jest wiele wyścigów samochodowych pretendujących do miana symulacji. **Vroom** na pewno do nich nie należy. Mimo pewnych braków (o których będzie mowa później) jest jedną z najlepszych gier w swojej kategorii. W pierwszej chwili nie wydaje się być czymś specjalnym, jednak po bliższym poznaniu widzimy dokładnie z czym mamy do czynienia...

Grafika jest bardzo dobra (wspaniały jest motyw jazdy w tunelu, nagłe przyciemnienie obrazu, inne odgłosy), efekty dźwiękowe doskonałe (szczególnie przy wypadkach). Wyścig jest bardzo szybki, niekiedy trudno nawet zauważyć co się dzieje, a co dopiero zareagować. **Vroom** jest szczególnie godnym polecenia dla amatorów mocnych wrażeń za kierownicą...

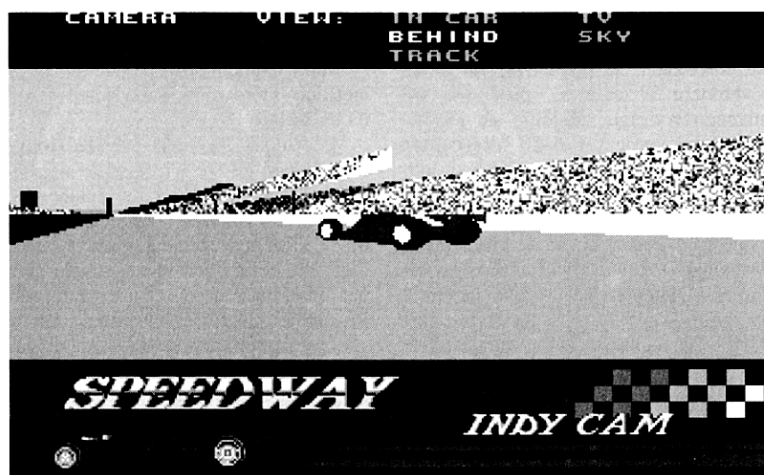
Gra jest pełna humoru, zwłaszcza przy opcji ARCADE. Można wtedy obejrzeć z bliska wspaniałe reklamy, a niekiedy nawet zorientować się jakie ptaki uwiły sobie gniazdo w koronie jednego z drzew w pobliżu trasy.

Doskonałym pomysłem programistów jest możliwość łączenia komputerów - otrzymujemy wtedy wersję gry dla dwóch osób (każdy z graczy używa oddzielnego monitora).

Jednak nic nie może (?) być doskonałe. Moim zdaniem poważnym mankamentem gry jest ograniczenie w wyborze urządzenia sterującego, w większości przypadków jest to mysz oraz brak możliwości łączenia komputerów w trybie ARCADE. Mała jest także ilość tras (tylko 6), jednak w tym przypadku producent stanął na wysokości zadania i pojawił się już **Vroom Data Disk** - dyskietka z nowymi torami.

Myszkę obsługujemy w następujący sposób:
- lewo/prawo - zmiana kierunku,
- przód - przyspieszenie,





dem Formuły Pierwszej na jednym z najstarszych torów wyścigowych świata. Jeśli wierzyć karcie kodów, na której widnieją sylwetki zwycięskich samochodów i kierowców, to pierwszy wyścig odbył się na tym torze w 1911 roku.

Zwycięzcą został wówczas kierowca Ray Horroun, pokonując trasę z imponującą prędkością ponad 74 mil/godz. - w czasie 6:42:08. Od tej pory na podium zmieniali się kierowcy i zmieniały się samochody, zwiększały się osiągane prędkości i skracały czasy przejazdu, ale tor pozostał ten sam. I właśnie ten fakt stał się (prawdopodobnie) inspiracją dla twórców tej gry. Niestety, pozbawiło to nas jednej, bardzo intere-

wyścigi motocyklowe. Debiut nie jest niestety oszałamiający, ale w sumie nienajgorszy. **Red Zone** jest bardzo podobny do starszego wyścigu - **Team Suzuki**.

Początek (jak i przy innych produktach firmy **Psygnosis**) jest wprost imponujący. Czołówka przedstawiająca motocykl w ruchu jest doskonale zrobiona i zachęca do dalszego kontynuowania ładowania programu. Niestety, tutaj spotyka nas rozczarowanie. Tylko wypełniona grafika wektorowa i dosyć płynna animacja, przypominają, że gra jest produktem tak zasłużonej firmy. Nieco zniechęca ubogość odwzorowania grafiki, ale to co jest na ekranie jest bardzo dokładnie wykonane.

Red Zone pod tym względem bardziej przypomina grę firmy **Microprose - Formula One Grand Prix** i prawdopodobnie w zamyśle programistów miała być jej odpowiednikiem w klasie wyścigów motocyklowych. Niestety, nie udało się tego w pełni dokonać. Dźwięk trudno ocenić. Nie jest on ani rewelacyjny, ani słaby. Na całą oprawę dźwiękową składa się ryk silnika i odgłosy kolizji. Mnie osobiście brakuje jakiejś efektownej melodyjki na początku oraz na przykład przy wybieraniu opcji z menu.

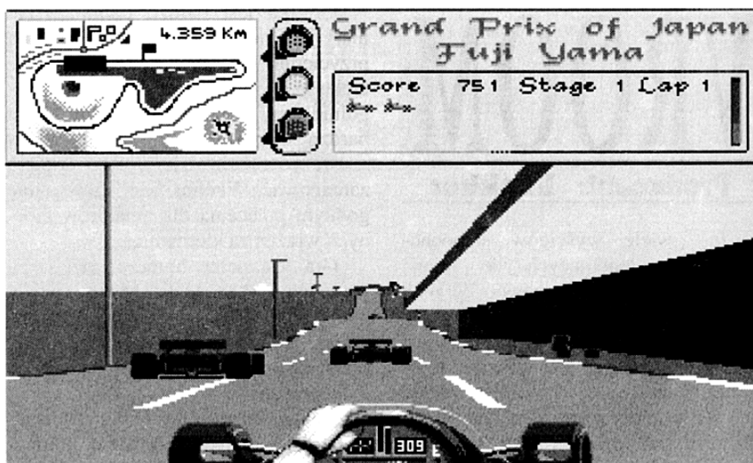
Tyle o stronie technicznej programu, teraz kilka słów o samej grze. Kolejne wyścigi odbywają się na znanych światowych torach. Możemy wybierać spośród ośmiu torów: w Wielkiej Brytanii, Belgii, Francji, Brazylii, Niemczech, Meksyku, Portugalii, Hiszpanii, we Włoszech i na Węgrzech. Również wybieramy rodzaj skrzyni biegów (ręczną lub automatyczną). Dla początkujących rajdowców polecałbym skrzynię automatyczną.

Możemy zdecydować, czy chcemy przeprowadzić trening na wybranym torze (*Practice a Track*), uczestniczyć w zawodach na pojedynczym torze (*Race One Track*), czy brać udział we wszystkich zawodach w danym sezonie (*Full Race Season*). Wcześniej stopniowo określamy liczbę okrążeń od jednego do pięciu i od pięciu do trzydziestu.

- tył - hamowanie,
- przyciski - zmiana biegów).

Mamy do wyboru następujące opcje gry:

1. ARCADE - typ gry zręcznościowej, aby zakwalifikować się do następnego etapu (Grand Prix) należy wyprzedzić określoną liczbę samochodów (oznaczone kolorem czerwonym). Nie można tutaj łączyć komputerów, gra obejmuje wszystkie etapy (po 5 okrążeń), jest to jedyna opcja, w której można prowadzić samochód przy pomocy joysticka, istnieje możliwość ustawienia automatycznej skrzyni biegów. Nie trzeba zmieniać opon, ani uzupełniać zapasu paliwa.







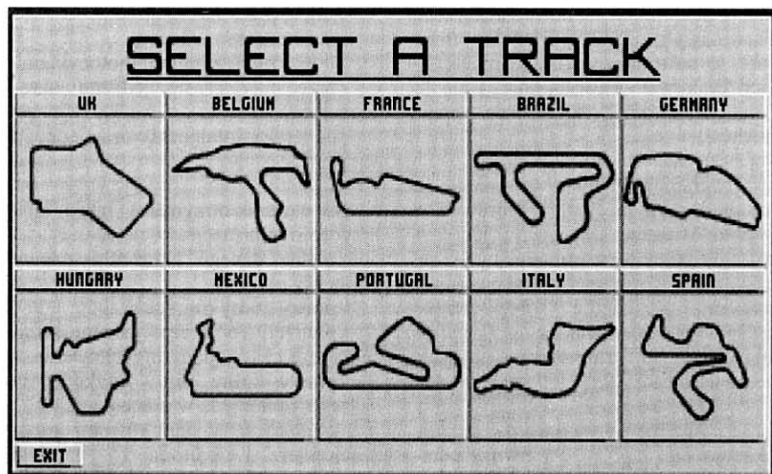
sującej opcji, która zwykle występuje w tego typu wyścigach. Nie możemy, mianowicie, dokonać wyboru toru, na którym mają się odbyć zawody. Ale taki to już urok tej gry. Możemy jednak wybrać ilość okrążeń wyścigu i sposób reakcji myszy (gdyż pojazd prowadzi się przy jej pomocy). Po przyciśnięciu klawisza [ESC] podczas jazdy, na ekranie ukaże się menu główne. Wybierając opcję INSTANT REPLAY możemy obserwować ostatni fragment wyścigu z kilku ujęć kamery.

Ładna oprawa graficzna i dość wierne odzwierciedlenie reakcji pojazdu, to niewątpliwe zalety tej gry. Prowadząc samochód Formuły Pierwszej nie należy zapominać o jego wysokiej awaryjności. Do informowania kierowcy o kondycji wszystkich ważnych podzespołów służy deska rozdzielcza. Może się okazać, że podczas zmagań z przeciwnikami, drastycznie spadnie poziom oleju lub nawet zapali się silnik. Nie należy wówczas wpadać w panikę, tylko przy najbliższej okazji zjechać do boksu, gdzie awaria na pewno zostanie usunięta przez sprawną ekipę techniczną.

Indianapolis 500 nie jest grą łatwą i trzeba spędzić sporo czasu, aby w sposób dostateczny opanować sztukę prowadzenia pojazdu Formuły Pierwszej. Nawet dziesięć okrążeń stanowi bardzo wyczerpujący sprawdzian umiejętności grającego. Tylko najlepszym

Możemy również skorzystać z szerokiej gamy inny opcji dostępnych po skorzystaniu z pomocy okna OPTIONS. Ustawiamy tutaj, między innymi, stopień reakcji myszki na nasze reakcje, czy chcemy oglądać powtórki co ciekawszych sytuacji na torze, poziom wyszkolenia rajdowego naszych motocyklowych, czy też dodatkowe utrudnienia w postaci pojawiających się plam oleju, itp.

Pełną kontrolę nad zachowaniem się naszego motocykla na wyścigowym torze sprawujemy przy pomocy joysticka, myszki lub klawiatury. Przed startem w zawodach należy przejechać jedno okrążenie po torze samotnie. Jest to rodzaj kwalifikacji do zawodów. Sama jazda jest czasami



Zbyt duża ilość kolizji może doprowadzić do wykluczenia z wyścigu.

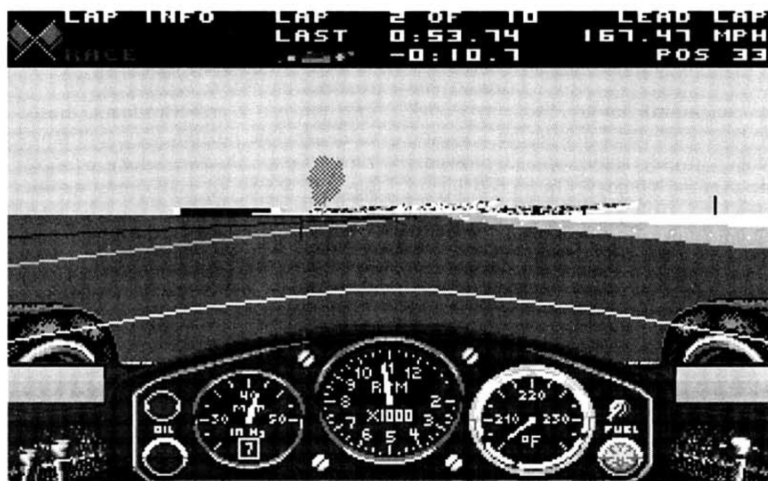
2. TRAIN - trening. Można tutaj łączyć komputery przy pomocy modemu lub bezpośrednio odpowiednim przewodem - przez złącze Serial, otrzymujemy doskonałą wersję dwuosobowej gry. Również możemy startować w całym sezonie lub w jednym wybranym wyścigu oraz wybrać ilość okrążeń (1-10), także tutaj występuje automatyczna skrzynia biegów. Niestety mamy tutaj jedynie możliwość sterowania samochodem przy pomocy myszy (nie jest to takie proste).

3. RACING - cały sezon lub jedno wybrane Grand Prix (6 okrążeń), możliwość łączenia komputerów, automatyczna skrzynia biegów, sterowanie - mysz.

4. DEMO - można tutaj obejrzeć dowolny wyścig lub wszystkie tory (demonstracja obejmuje tylko jedno okrążenie).

Do swojej dyspozycji mamy tory:
- Fuji Yama (Japan) - pierwszy i zarazem najprostszy wyścig, niewiele łagodnych zakrętów, długość okrążenia - 4359 m.
- Zeltweg (Austria) - trochę trudniejszy, trzeba prowadzić uważniej, trochę zwalniać przed zakrętami (są długie i łagodne). Wyścig dosyć długi - okrążenie 5911 m.
- Castellet (France) - trochę przypomina tor Fuji Yama, ma jednak kilka ostrych i długich zakrętów. Tor jest raczej wąski, często bywa tu tłoczno. Okrążenie - 3813 m.
- Silverstone (England) - tor jest wąski, czasami występują kłopoty w przepychankach (zwłaszcza po starcie). Zakręty są niezbyt ostre (jeden podwójny - bardzo niebezpieczny). Jedno okrążenie 4778 m.
- Anderstorp (Sweden) - dosyć skomplikowany etap, występuje tutaj duża ilość zakrętów (wiele krótkich o nachyleniu 90 stopni). Poważne trudności sprawiają zwężenia trasy. Doskonale jedzie się po pięknej, bardzo długiej prostej (na południu). Długość jednego okrążenia - 4618 m.





i najbardziej wytrwałym uda się ukończyć bieg i uplasować się na punktowanej pozycji. Na początku jednak, wielu graczy rozbije swoje bolidy niedługo po starcie. Ale przecież oglądając sprawozdania telewizyjne z tego rodzaju wyścigów, właśnie najwięcej emocji dostarczają nam katastrofy (zwłaszcza te tragiczne). Dzięki **Indianapolis 500** możemy PRZEŻYĆ je sami. Najlepszym z komputerowych kierowców być może uda się stanąć na podium i zapisać swoje nazwisko obok takich sław, jak Emerson Fittipaldi czy Rick Mears.

To będzie na pewno wielka satysfakcja...

Tomasz Flanc

---

nieco monotonna, a nawet uciążliwa. Prawdziwym szokiem był dla mnie fakt, iż na mijających mnie motocyklach brakowało zawodników. Były to "maszyny-widma" kierowane przez duchy!!!

Program umożliwia spojrzenie na tor pod różnymi kątami zarówno z punktu widzenia kierowcy, jak i z różnych stanowisk znajdujących się przy samym torze. W trakcie jazdy możemy wyświetlić sobie mapkę prezentującą tor, na którym aktualnie startujemy, z zaznaczoną pozycją naszego motocykla.

Po każdym wyścigu, na ekranie ukazuje się raport z różnymi informacjami:

- zajęte przez nas miejsce,
- ilość uderzeń w bandę,
- ilość kolizji z innymi motocyklami,
- przeciętny czasie jednego okrążenia toru,
- najlepszy i najgorszy czas jednego okrążenia.

Na ekranie otrzymamy także inne przydatne informacje:

- numer danego okrążenia - lewy górny róg ekranu,
- prawy górny róg - czas,
- poniżej, średni czas jednego okrążenia oraz czas najlepszego okrążenia,
- prawy dolny róg - uszkodzenia naszego motocykla w procentach,
- oczywiście są tam również prędkościomierz i obrotomierz - na dole ekranu.

Trudno jednoznacznie ocenić ten program. Gdyby brać pod uwagę poszczególne elementy, to oceny wahałyby się od maksymalnie wysokich (grafika wektorowa), do skrajnie niskich (grywalność).

Red Zone nie wnosi żadnych nowych elementów do historii komputerowych symulacji wyścigów motocyklowych ponad te, które znane są nam z licznych wersji starszych wyścigów innych firm.

Jednak miłośnikom różnych rajdów program powinien się podobać, nie każdego przecież stać na udział w prawdziwym wyścigu.

Jacek Ryć

- Watkins Glen (USA) - najtrudniejszy z etapów, duża ilość ostrych, niebezpiecznych zakrętów. Teren jest bardzo falisty, czasami nie bardzo wiadomo co się dzieje za najbliższym wzgórzem. Najdłuższy etap - 6405 m.

Na ekranie, oprócz widoku trasy otrzymujemy następujące dane:

1. Mapa okrążenia (mały czarny punkt na trasie, to miejsce, w którym znajduje się aktualnie samochód).
2. Światła startowe.
3. Informacja o tym, na jakiej trasie jedziemy oraz wybrany rodzaj gry.
4. Ilość przejechanych okrążeń, miejsce w wyścigu (czerwona sylwetka samochodu lub puchar), czas przejazdu i najlepszy czas okrążenia.
5. Wskaźnik poziomu paliwa (uzupełniamy je, po zjechaniu do pit-stopu przez naciśnięcie klawisza "G").
6. Wskaźnik zużycia opon - pod lewą dłonią (zielony - wszystko w porządku, żółty - zaczynają się kłopoty, czerwony - koniec kłopotów i... wyścigu) - zmiana przy pomocy klawisza "T".
7. Położenie dźwigni zmiany biegów.
8. Siła hamowania.
9. Przyspieszenie.
10. Szybkość.
11. Wskaźnik zużycia silnika.
12. Wskaźnik obrotów silnika.

Manualna obsługa gry:

- myszka lub joystick - sterowanie samochodem,
- klawisz "Space Bar" - pauza,
- klawisz "Esc" - wyjście z aktualnie aktywnej opcji,
- klawisz "T" - zmiana opon w boksie pit-stopu,
- klawisz "G" - uzupełnienie paliwa dystrybutorem pit-stopu,
- klawisz "F10" - cztery stopnie wielkości grafiki.

Grę **Vroom** polecam wszystkim miłośnikom rajdów samochodowych, stosunkowo łatwych w obsłudze oraz przyjemnych w prowadzeniu pojazdu.

Jacek Ilczuk





Producent: Ocean

Było to dawno, dawno temu, gdy żyły jeszcze smoki, a zakuci w stal rycerze zmagali się, o to , który z nich jest człowiekiem najodważniejszym oraz najbardziej honorowym. Jednak nawet wówczas zdarzały się czyny niegodne stanu rycerskiego. Np. w naszym przypadku jakiś wstrętny renegat odważył się okryć hańbą swoich braci rycerzy i porwał króla Ryszarda. Po świecie zaczęły krążyć różne plotki na temat tajemniczego porywacza. Nikt nie wiedział na ten temat nic pewnego. Rycerze jak jeden mąż dosiedli rumaków i udali się na poszukiwanie zaginionego władcy. Wyruszali jeden po drugim, lecz żaden z nich nie powracał żywy. Nikt nie potrafił powiedzieć nic konkretnego o losie tych odważnych ludzi. Przyszła wreszcie kolej na następnego śmiałka - walecznego rycerza *Ivanhoe*. Właśnie nim stajesz się Ty drogi graczu, a Twoje zadanie to "wyciągnięcie" króla Ryszarda ze szponów porywacza.

Gra **IVANHOE** to typowa dla salonów gier gra zręcznościowa. Posuwamy się ładnie animowaną postacią do przodu, walcząc z różnymi istotami i po drodze zbierając bonusy(dodatkowe życia, tarcze zapewniające nam nietykalność, czarodziejskie miecze potęgujące naszą siłę bojową, itp.).

Obszar gry podzielony jest na pięć poziomów. Pierwszy to las, w którym walczymy z łucznikami, uzbrojonymi w maczugi drwalami i czarodziejem, na końcu którego stoi potężny olbrzym z mieczem, którego musimy pokonać.

Na drugim poziomie naszym zadaniem jest opanowanie pirackiego statku, po pokładzie którego usiłujemy przedostać się na drugi brzeg zatoki. Nie jest to łatwe, gdyż hordy morskich rozbójników usiłują pozbawić nas życia. Na końcu statku (jak we wszystkich tego typu grach) oczekuje nas walka z wielkoludem (ostatnim strażnikiem na okręcie).

Trzeci poziom to równina dzieląca nas od miasta. Nasz dzielny Ivanhoe dosiada rumaka i omijając zdradzieckie wilcze doły, pnie drzew, ogniska oraz strzelając do tarcz stara się jak najszybciej dotrzeć do celu swej podróży. Po drodze czeka go pojedynek z człowiekiem na latającym dywanie oraz tradycyjnie na zakończenie etapu, z wielkim stworem.

Czwarty etap to nic innego, jak "tylko" nocna przeprawa przez miasto pełne niespodzianek (nie zawsze przyjemnych). Potem już tylko walka z kolejnym strażnikiem i już jesteś na ostatniej piątej planszy - w zamku.

Tutaj Twoje zadanie polega na odnalezieniu króla Ryszarda i uwolnieniu go. Podczas "zwiedzania" komnat zamku napotkasz wielu strażników, których musisz pokonać. W końcu natrafisz na komnatę w której jest więziony władca.

Tu kończy się gra, potem jeszcze tylko czekają na Ciebie liczne zaszczyty związane z uwolnienieniem króla. Najpierw zostajesz przyjęty w poczet jednego z najsłynniejszych legendarnych "stowarzyszeń" rycerskich - zostajesz pasowany na *Rycerza Okrągłego Stołu*. Ponadto swymi czynami na zawsze zapisałeś się w pamięci potomnych. O Twoim życiu i uczynkach powstaną niezliczone legendy i opowieści.

Tej całej szybkiej i efektownej akcji towarzyszy wspaniale urozmaicona grafika (szczególnie tła: las, statek piracki, równina, miasto, zamek). Wszystko jest niezwykle kolorowe i wyraźne, co czyni tę grę odpowiednią nawet dla najmłodszych graczy. Każda postać jest dobrze dopracowana graficznie. Bez trudu rozpoznajemy z kim mamy "przyjemność" się spotkać. Nieco mniej uwagi autorzy poświęcili animacji niektórych naszych przeciwników. Wspaniała jest muzyka oraz dźwięki towarzyszące grze, które dobrze oddają specyfikę czyhających na nas po drodze niespodzianek. Wszystko to razem tworzy naprawdę interesującą całość. Dzięki ładnej kolorystyce i dużym postaciom gra powinna znaleźć licznych zwolenników, szczególnie wśród młodszego pokolenia.

Podam teraz kilka pomocnych rad i wskazówek, jak należy grać.

1. Opis dolnej listwy:
Hełmy oznaczają ilość Twoich"żyć". Pionowe linie pod nimi to ilość energii, jaka Ci pozostała. Obok znajduje się ikona pokazująca zasób energii naszego obecnego rywala. Powyżej widnieje ilość czasu, jaka Ci pozostała do przejścia danej planszy. W prawym dolnym rogu znajdują się posiadane przez Ciebie magiczne przedmioty oraz czas, jaki otrzymałeś na ich użycie.

2. Zabijaj ptaki, a otrzymasz dodatkową energię, lub jakiś przedmiot.

3. Aby zabić czarownika schylaj się, kiedy strzela, a potem szybko zadaj cios.

4. Każdy zabity na końcu strażnik da Ci dodatkowe życie.

5. Aby zabić strażnika na drugiej planszy przeskocz go i kilkoma uderzeniami pozbaw tarczy.

Teraz coś osta tecznego: Naciśnij klawisz P, a następnie wpisz YOBINETTE, wtedy N - następna plansza, M - nowe życia.

Powodzenia!!
Sława przed Tobą!!!

Jacek Ryć



Świat Gier Komputerowych



Producent: Coktel Vision

Za górami, za lasami, znajdowała się kraina stworków zwanych Gobliiinami. Miała wspaniałego króla, który kiedyś był prześladowany przez złego czarnoksiężnika (gra **Gobliiins** - ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH nr 1/93). Niestety, wydarzyło się kolejne nieszczęście. Porwany został jego syn - książę Buffon. Pewnego dnia, gdy malec w najlepsze bawił się w ogrodzie królewskim, zjawił się ogromny nietoperz i porwał malca ze sobą. Nadworny czarnoksiężnik ujrzał w swojej kryształowej kuli, że Buffon więziony jest przez straszliwego demona Amoniaka. Jego ponure zaczysko znajdowało się bardzo daleko od Krainy Goblinów. Droga do niego jest najeżona pułapkami i niebezpieczeństwami.

Zrozpaczony władca polecił dwóm wybranym Goblinom odnaleźć i sprowadzić Buffona do rodzinnych stron. Jednym z nich jest Fingus, mądry, lecz bojaźliwy i niezręczny Goblin. Drugim jest Winkle, odważny, zręczny, z poczuciem humoru, ale niestety nieco nierozgarnięty. Czeka ich wiele wspólnych przygód. Będą musieli rozwiązywać zagadki, stawiać czoła potworom oraz umiejętnie wykorzystywać znalezione przedmioty.

Tak oto (w dużym skrócie) przedstawia się fabuła **Gobliins 2**. Nie jest to kontynuacja poprzedniej gry - **Gobliiins**, znajdziemy w niej dużo więcej humoru i nieoczekiwanych rozwiązań napotkanych problemów. **Gobliins 2** posiada kilka cech różniących ją od poprzedniczki:

- zazwyczaj możemy poruszać się między kilkoma planszami,
- każdy z Goblinów może robić coś innego (np. jeden dusi kurę, a drugi uderza psa rurą).

Obydwoma Goblinami sterujemy przy pomocy myszki. Aby podnieść dany przedmiot wystarczy (teoretycznie) wybrać go i nacisnąć lewy przycisk. Napisałem "teoretycznie", gdyż bardzo rzadko będziemy mogli zabrać jakiś przedmiot bez wykonania kilku przygotowujących czynności.

Niezbędne będzie również używanie przedmiotów niesionych przez bohaterów. Właściwe użycie danej rzeczy będzie od razu widoczne, np. grubas zapadnie w sen po powąchaniu kwiatka. Czasami będziemy musieli wykonać kilka czynności, aby uzyskać pożądany efekt, np.:

- butelkę zdobywamy, rozśmieszając siedzącą parę dziadków,
- aby zabrać kwiat, należy podlać go napełnioną butelką (wodą z fontanny),
- rurę zabierzemy grubasowi, usypiając go roślinką.

Jeżeli graliśmy wcześniej w **Gobliiins**, to z pewnością bardzo podobała nam się śmieszna animowana czołówka tego programu. W grze **Gobliins 2** również się nie zawiedziemy. Czeka nas równie ciekawa animacja demonstrująca perypetie czarownika z muchą (!).

Przedstawię jeszcze kilka wskazówek, które powinny pomóc w dalszej grze:

- aby zdobyć kopię, należy położyć majonez i skoczyć na niego z odpowiedniej wysokości;
- kopia oraz uformowana guma do żucia, będą niezbędne do przygotowania klucza;
- aby otworzyć wodne przejście, musimy pokazać ośmiornicy wiadomość z butelki, a syrenie dać perłę i diament (do zdobycia tego drugiego niezbędny będzie pilnik);
- drugi pilnik znajduje się w komnacie z Goblinem obierającym ziemniaki;
- aby uwolnić księcia (to jeszcze nie wszystko), należy:

a). oblać ziemniaka Gentixirem (ale coś trzeba zrobić ze strażnikiem... może by tak szpilkę położyć na skrzynię w odpowiednim momencie, możemy wykorzystać to, że amator ziemniaków nie lubi ich z solą lub z pieprzem,

b). oblać robaka Gentixirem i wrzucić do odpowiedniej dziury w planszy z Amoniakiem,

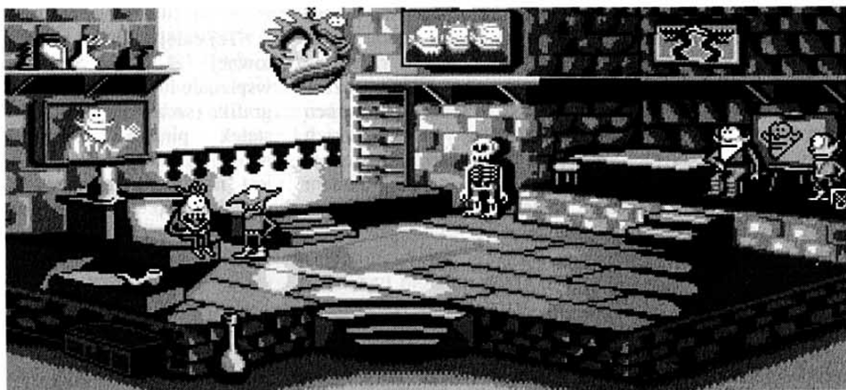
c). zamienić drugiego robaka w biedronkę, oblać Gentixirem i położyć w dziurze (plansza z rycerzem).

Być może brzmiało to nieco zawile, ale podczas gry wszystko powinno się wyjaśnić.

Po przejściu każdego poziomu radzę bezzwłocznie nagrać stan gry na dyskietkę.

Życzę więc powodzenia w grze **Gobliins 2** oraz niecierpliwie oczekuję ukazania się następnej części gry o przesympatycznych Goblinach.

Szymon Grabowski



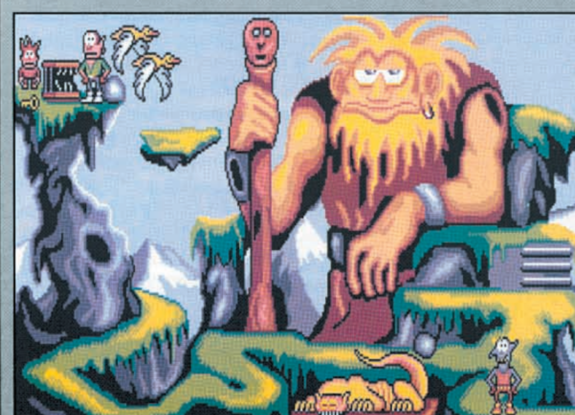




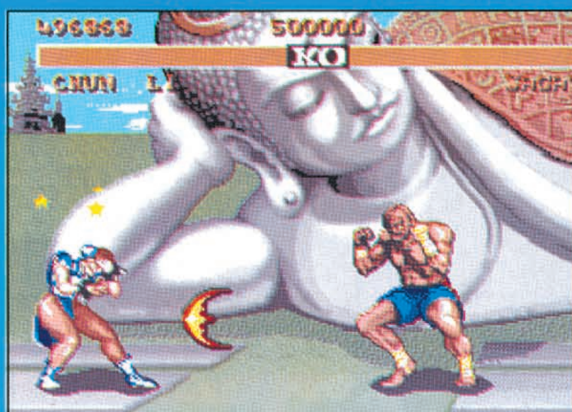


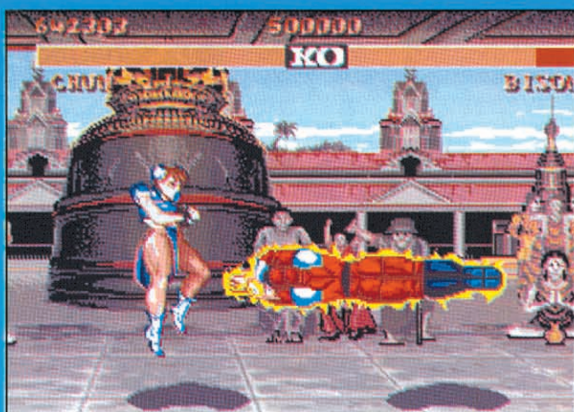


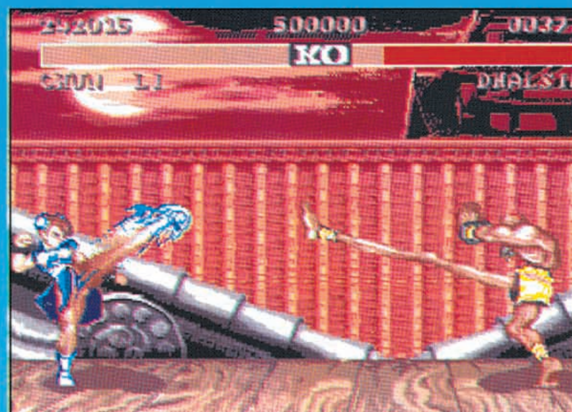




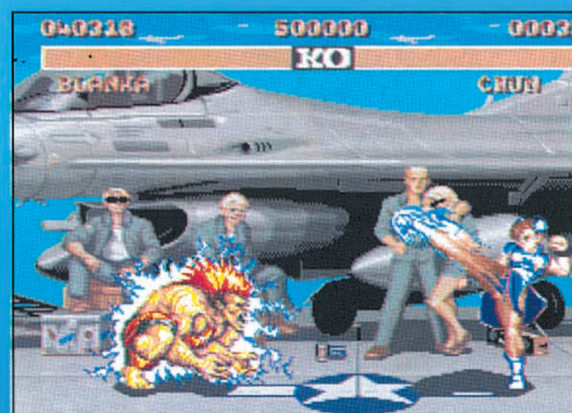



496863
500000
KO

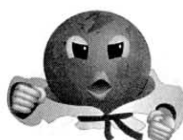

500000
KO


500000
KO
CHUN LI


500000
KO


040218
500000
KO
BLANKA


500000
KO
CHUN LI



STREET FIGHTER 2

Producent: US Gold

Gra, którą mam przyjemność tutaj zaprezentować, podbiła już serca graczy z całego świata. Zanim się pojawiła jej komputerowa wersja, pograć w nią można było tylko w różnego rodzaju salonach gier, na maszynach typu coin-op. Światową popularność **Street Fighter 2** zawdzięcza fascynującej grafice i niesamowitej wprost animacji (na komputerach 16-bitowych). Jest to typowa bijatyka, lecz tak dopracowana, że mogło by się wydawać, przerasta to możliwości komputera.

Dwunastu zawodników z całego świata postanowiło uzgodnić, kto ma otrzymać miano najlepszego "ulicznego wojownika". Oczywiście, mistrzem może zostać tylko jeden z nich. Będą więc musieli toczyć ze sobą krwawe pojedynki z wykorzystaniem najbardziej podstępnych metod walki.

Akcja gry toczy się w różnych krajach świata. Na początku wybieramy odpowiednio: joystick, klawiaturę, joystickpad (używany przez systemy SNES), liczbę grających. Ostatnia opcja jest szczególnie ważna. Ustawiając grę na dwie osoby, możemy z kolegą "potrenować" różne style walki i chwyty. Wybieramy sobie zawodnika, przeciwnika z którym ma walczyć oraz miejsce pojedynku.

Jeżeli natomiast ustawimy grę dla jednego gracza, program będzie miał nieco więcej do "powiedzenia" - wybieramy tylko zawodnika, resztę ustawia komputer. Decyduje z kim będziemy walczyć i w jakim miejscu. Tylko teraz będziemy mogli zdobyć tytuł najlepszego na świecie wojownika. Pozwoli również na branie udziału w trzech planszach z dodatkową punktacją: rozbijanie samochodu, niszczenie toczących się beczek oraz rozwalanie palących się beczek. Plansze te są bardzo efektowne (szczególnie ta z samochodem).

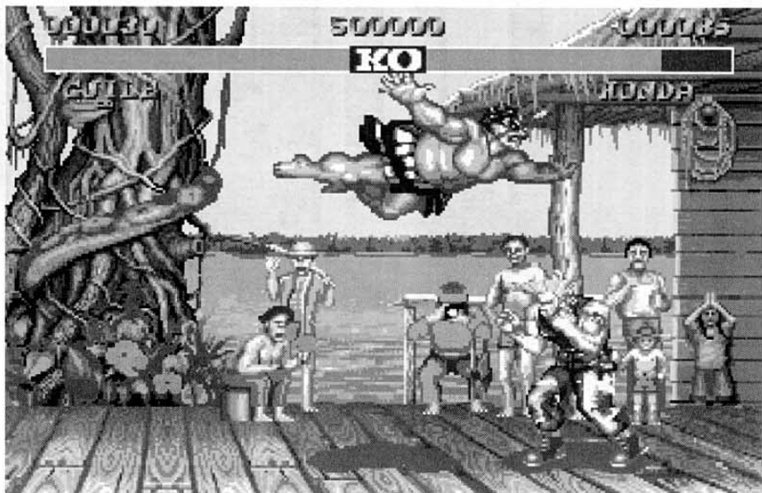
Przejdźmy teraz do samej gry. Bez względu na to, czy wybraliśmy opcję treningową (na 2 graczy), czy też właściwą grę, walki przebiegają podobnie. Zadania chyba nie muszę przypominać - należy pokonać przeciwnika używając najbardziej wymyślnych ciosów, wszystkie chwyty są dozwolone. I to właśnie one ubarwiają całą grę.

Istnieje w sumie szesnaście różnych uderzeń - 8 nogą, 8 ręką. Poza tym można stosować różne przerzutki, a także CIOSY SPECJALNE. Każdy z zawodników ma co najmniej jeden taki atak, np. dmuchanie ogniem, elektryzowanie się, ogniste kopnięcie, ognista kula, superszybkie uderzenia pięściami i wiele innych. Nie ma żadnej możliwości, aby zablokować taki cios lub atak. Jedynym tutaj sposobem jest przeskoczenie atakującego przeciwnika. Jeżeli jednak zostaniemy trafieni, tracimy dużo sił i energii.

Użycie specjalnego ciosu lub ataku przez naszego zawodnika wywołujemy bardzo szybkim naciskaniem przycisku Fire w joysticku (lub klawisza Shift), ale są również inne sposoby walki. Na przykład "Zangief" może (po szybkim naciskaniu Fire) kręcąc się uderzać pięścią, ale może także podnieść przeciwnika i jego głową uderzyć o ziemię (joystick: Fire i do siebie). Celowo nie podaję wykazu wszystkich możliwych ciosów, aby nie psuć zabawy w ich odkrywaniu.

Walka składa się z conajmniej dwóch rund. Jeżeli jedną z nich wygra jeden z zawodników, a następną drugi zawodnik, wówczas będzie trzecia - rozstrzygająca runda. Po zakończeniu całej walki, ukażą się wizerunki obu wojowników, z odpowiednim dla sytuacji wyrazem twarzy i komentarzem (np.*"Mam więcej siły od ciebie"*, *"Idź do domu i załóż rodzinę"*, *"Rozśmiesza mnie twój widok"* itp.). Następnie możemy obejrzeć tabelę zwycięskich walk. Później, menu główne, kolejna walka i tak dalej...

Chyba, że wybraliśmy opcję dla jednego gracza i będziemy walczyli ze wszystkimi jedenastoma ulicznymi wojownikami. W grze występuje łącznie dwanaście postaci, ale możemy wybrać jednego spośród ośmiu. Pozostali czterej zawodnicy będą naszymi przeciwnikami, o ile wybraliśmy poprzednio opcję dla jednego gracza i pokonaliśmy pozostałych ośmiu wojowników. Czym więc się różni ta czwórka przeciwników od pozostałych postaci? Najważniejsze jest to, że dużo lepiej walczą i używają coraz to wymyślniejszych taktyk, aby nas pokonać. Niektórzy z nich są nawet uzależnieni od... scenerii danej walki. Może się to wydawać dziwne, ale jeden z nich potrafi wejść na kratę, znajdującą się na drugim planie i zmiażdżyć naszego zawodnika skokiem z wysokości. Na szczęście, my także możemy równie dobrze





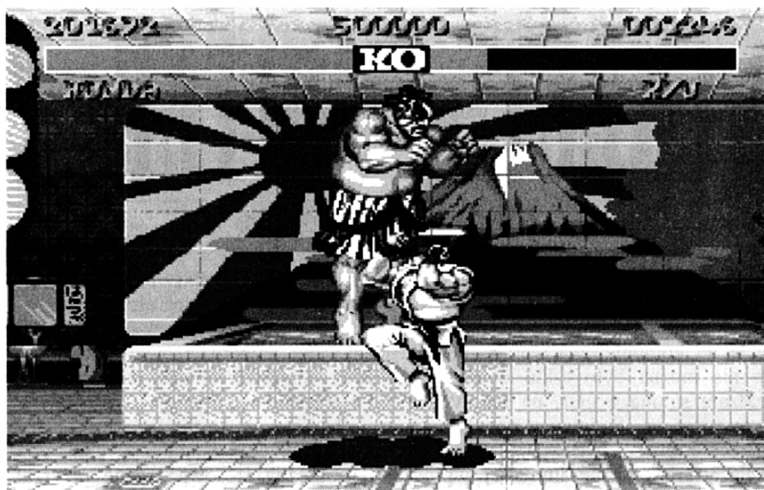
przywitać naszych przeciwników. Gdy na przykład wróg zeskoczy z płotu, szybko naelektryzujmy naszego zawodnika i potraktujmy napastnika napięciem 800 V. Nie ucieszy się zbytnio, a siły witalne spadną mu znacznie.

To jest właśnie charakterystyczne dla tej gry - samodzielny wybór ciosów, taktyk oraz ataków. Jeżeli dobrze zaplanujemy taktykę walki, to mamy dużo więcej szans na ogólne zwycięstwo.

Co można powiedzieć o stronie graficznej programu. Wbrew pozorom, bardzo wiele. Gra przedstawia ogromne sylwetki zawodników, dochodzące do 1/3 wysokości ekranu. Są one perfekcyjnie opracowane graficznie. Wierzyć się nie chce, że na czterech dyskietkach (w wersji na Amigę) firma **US Gold** stworzyła wszystkie animowane (!) tła oraz dwanaście postaci zawodników. Również animacja postaci jest doskonała (jak na tak duże obiekty).

Efekty dźwiękowe nie są może tak dopracowane, jak graficzne, ale tworzą odpowiednie tło dla każdej walki (np. digitalizowane okrzyki bojowe).

Zdecydowanie **Street Fighter 2** jest grą bardzo dobrą i prawdopodobnie najlepszą z tego rodzaju gier. Ten program, w przeciwieństwie do



wielu innych, daje nam wiele swobody i niezłej zabawy. W bijatykach komputerowych zazwyczaj pokonujemy przeciwnika poprzez intensywne użycie joysticka, czasami nie wiedząc dokładnie, które z naszych ruchów jest najbardziej skuteczne. Natomiast w prezentowanej tutaj grze tak być nie może. **Street Fighter 2** pozwala na dowolnie wybraną taktykę, która ostatecznie doprowadzi (lub nie) do zwycięstwa. Każde nasze posunięcie możemy sobie dowolnie zaplanować. Pozwala to na tworzenie bardzo efektownych i niepowtarzalnych kombinacji ciosów.

Street Fighter 2 polecam każdemu miłośnikowi bijatyk komputerowych, życząc przy tym zdobycia najcenniejszego trofeum - zostania mistrzem walk ulicznych.

Szymon Grabowski







Producent: Virgin Games

(...) W owych dniach na wybrzeżu Morza Zachodniego zbudowano wiele okrętów i liczne flotylle Eldarów wyruszyły stąd na Zachód, aby nigdy już nie powrócić do krainy łez i wojen. A Vanyarowie pod swoimi białymi sztandarami wrócili w triumfie do Valinoru. Lecz radość zwycięstwa nie była pełna, gdyż wrócili bez Silmarilów wyrwanych z korony Morgotha i wiedzieli, że klejnotów tych nikt nie odnajdzie i nie będą połączone ze sobą, chyba że świat zostanie skruszony i na nowo ukształtowany.

Przybywszy na Zachód, elfowie z Beleriandu zamieszkali na Tol Eressei, Samotnej Wyspie, z której otwiera się widok zarówno na zachód, jak na wschód, i stąd mogli przepływać do Valinoru. Manwe przyjął ich z miłością i Valarowie przebaczyli im wszystkie winy. Teleri też zapomnieli wreszcie doznanych od nich krzywd i klątwa została zdjęta z Noldorów.

Jednakże nie wszyscy elfowie wyrzekli się Bliższych Ziem, gdzie tak wiele przecierpieli i tak długo żyli. Niektórzy pozostali jeszcze na wiele wieków w Śródziemiu. Do tych należeli Kirdan, Budowniczy Okrętów, Keleborn z Doriathu i jego żona Galadriela, jedyna spośród przywódców, którzy wywiedli Noldorów na wygnanie do Beleriandu. Został też w Śródziemiu Gil-galad, Najwyższy Król Noldorów, a u jego boku Elrond Półelf (...)

J. R. R. Tolkien - "Silmarillion", s. 310-311, Czytelnik, W-wa 1985, tłum. M. Skibniewska.

Realms to jeszcze jedna gra oparta na motywach twórczości J. R. R. Tolkiena. W odróżnieniu od **War in the Middle Earth**, czy też **The Lord of the Rings** (których akcja toczyła się pod koniec Trzeciej Ery) tutaj przenosimy się (prawdopodobnie) w dawniejsze czasy - koniec Pierwszej i początek Drugiej Ery. "Prawdopodobnie" - dlatego, że twórcy gry nie wystrzegli się pewnych niedokładności:

a. jak na Drugą Erę jest zbyt wielu ludzi;
b. nie wiadomo skąd właściwie wzięły się tutaj Amazonki.

W grze występują prawie wszystkie rasy Śródziemia: Ludzie reprezentowani przez Nordyków (Wikingów?), Barbarzyńców i Amazonki, a także Elfy Orkowie, Krasnoludowie. Brak Hobbitów, Entów i Trolli - jak wiadomo, rasy te nie brały udziału (z wyjątkiem nielicznych przypadków) w walce o władzę w Śródziemiu - zapewne dlatego autorzy zrezygnowali z wykorzystania ich w grze.

Realms to strategiczno-ekonomiczna symulacja wymyślonego świata. Sterowanie odbywa się wyłącznie przy pomocy myszy. Grafika jest dobra (choć nie rewelacyjna), muzyka również, chociaż po dłuższym czasie zaczyna nużyć swoją monotonnią. Pomysł gry jest jednak doskonały.

Przedstawię teraz podstawowe funkcje programu i podpowiem, jak najlepiej z nich korzystać.

FORTECA

Ekran ten pokazuje się na początku gry.

1. Mapa świata (obszar gry):

a. Nasze siły i miasta (żółte),
b. Neutralne lub zbuntowane (niebieskie),
c. Wrogie miasta, wojska, okręty (czerwone).
d. Szlaki handlowe (przepływ opłat handlowych - "rogatkowe").

2. Skarbiec:

a. Stan finansów.
b. Stosunek między wysokością "rogatkowego", a funduszami przeznaczanymi na opłacanie własnych wojsk.

3. Ikony sterowania grą:

a. Operacje dyskowe.
b. Położenie wojsk.
c. Szlaki handlowe.
d. Wybieranie miejsca wyjścia na POLE GRY.
e. Zwiększanie lub zmniejszanie opłat handlowych.

Uwagi:

- Na mapie najłatwiej zorientować się, jakim miastom zagraża niebezpieczeństwo, gdzie znajdują się oddziały wrogie i własne (bywa, że pobłądzą).
- Po zdobyciu nowego miasta warto połączyć je z własnymi szlakami handlowymi.
- Wskazane jest, żeby opłaty były większe, niż koszty utrzymania wojsk, jednak nie można przesadzać z ich wysokością - może to spowodować wzrost niezadowolenia poddanych, a nawet bunt.

OPERACJE DYSKOWE

I. Wyświetlanie danych:

a. Spis scenariuszy:

0. "*Bezimienny*" - nie jest wyszczególniony, automatycznie wybierany po wgraniu gry - świat Elfów i Orków.
1. *The three kingdoms* - Orkowie, Elfy, Krasnoludy.
2. *Island Realms* - Nordycy, Barbarzyńcy, Amazonki.
3. *The great divide* - Orkowie, Barbarzyńcy, Elfy, Krasnoludy.
4. *Isle of Chaos* - Krasnoludy, Barbarzyńcy, Orkowie, Elfy.



5. *Northlands* - Krasnoludy, Amazonki, Barbarzyńcy, Nordycy.
6. *The Eastern Isles* - Nordycy, Elfy, Amazonki, Orkowie, Krasnoludy.
7. *Realms of the West* - Krasnoludy, Elfy, Amazonki, Orkowie, Barbarzyńcy.
8. *Dwarf Mountain* - Krasnoludy, Orkowie, Nordycy, Elfy, Barbarzyńcy, Amazonki.
9. *The Serpent Sea* - Orkowie, Elfy, Amazonki, Barbarzyńcy, Nordycy.

b. Spis wgranych stanów gry (5).

II. Zapis stanu gry na dyskietce (druga dyskietka).

III. Katalog zawartości dyskietki.

IV. Przejście do ekranu FORTECA.

POLE GRY

1. Ekran Główny.

Jest to jedyny ekran, na którym wszystko dzieje się w czasie rzeczywistym (na innych czas jest zatrzymany) i to bardzo szybko. Można tutaj zobaczyć: ukształtowanie terenu, miasta, położenie wojsk (dokładną liczbę oddziałów), kierunek ich marszu. Pole widzenia przesuwamy przy pomocy strzałek na jego bokach.

Na tym ekranie wydajemy rozkazy dotyczące przemieszczania się wojsk ("kliknięcie" na wybranej jednostce i ponowne "kliknięcie" na miejscu przeznaczenia). Wojska są tutaj przedstawione jako żołnierze (w marszu), namioty (po osiągnięciu punktu przeznaczenia, w oczekiwaniu na rozkazy), flagi (stacjonujące w danym mieście) oraz jako statki (przemieszczające się przez morze).

Aby stworzyć jednostkę "nawodną" należy wydać rozkaz wyjścia w morze oddziałom stacjonującym w mieście posiadającym port (symbol kotwicy obok miasta). Jednostki takie mogą wyjść na ląd tylko w mieście z portem! To zastrzeżenie można łatwo wykorzystać - jeżeli zajmujemy wyspę i zdobędziemy wszystkie jej porty to miasta znajdujące się wewnątrz lądu (nie posiadające portu) są bezpieczne przed atakiem ze strony morza, można więc wysłać oddziały wojska, które w nich stacjonują, do miast portowych.

Należy uważać przy wydawaniu rozkazów przemarszu oddziałom stacjonującym w miastach - ruszają w drogę wszystkie pozostawiając miasto bezbronne. Należy poczekać, aż wyruszy odpowiednia ilość wojsk, a następnym wychodzącym z miasta wydać rozkaz marszu powrotnego.

2. Mapa.

Przedstawia obraz świata - wszystkie miasta i stolice (wrogie, zbuntowane i własne). Służy do szybkiego przemieszczania się po całym świecie.

3. Ikony sterowania grą:

a. Przejście do ekranu FORTECA.

b. Armia - powrót do kontrolowanych ostatnio jednostek wojskowych.

c. Informacja - po uaktywnieniu tej ikony i "kliknięciu" na jakimś oddziale, na Ekranie Głównym otrzymujemy informacje o jego uzbrojeniu i morale (w przypadku własnych wojsk można zmieniać ich wyposażenie i podwyższać żołd).

d. Zmiany opłat handlowych - opcja identyczna jak w ekranie FORTECA, nie widać jednak ich wysokości.

e. Wiadomości i rok gry - gdy wydarzy się coś wymagającego interwencji, pojawiają się tutaj gwiazdki lub skrzyżowane miecze (w przypadku bitwy - BITWA) oraz rozlega się sygnał dźwiękowy - po wybraniu tej ikony zostaje podana informacja o tym co zaszło i akcja gry przenosi się w miejsce zdarzenia (są to informacje o braku żywności lub zarazie w miastach, buntach lub kapitulacjach obleganych fortec, o rozpoczęciu oblężenia własnego miasta oraz o dotarciu na wyznaczone miejsce oddziałów wojska).

4. Komunikaty.

MIASTO

Przechodzimy do tego ekranu po "kliknięciu" na symbolu wieży POLA GRY (Ekran Główny).

1. Informacja tekstowa o warunkach życia mieszkańców, wielkości populacji oraz ich stosunku do naszego panowania. Podane są także potrzeby miasta: zapasy żywności na ilość lat (Buy grain), konieczność zwiększenia ilości ziemi na farmy - "More land needed" (Increase land).

a. Poziom życia ludności - informacja bardzo istotna szczególnie w przypadku, gdy chcemy (możemy) werbować w danym mieście wojsko.

Stany morale:
- *feel unbeatable* - czują się niepokonani;
- *determined* - stanowczy, zdecydowani;
- *confident* - pewni siebie;
- *satisfied* - zadowoleni;
- *despondent* - przygnębieni;



- *depressed* - w depresji, zdeprymowani;
- *wretched* - nieszczęśliwi;
- *broken* - załamani, w apatii.

Im wyższe morale tym lepszy zwerbowany oddział.

b. Lojalność mieszkańców - wpływa podobnie na tworzenie wojsk, jak w przypadku morale.

Stany lojalności:
- *absolute* - absolutna,
- *strong* - wysoka,
- *stable* - trwała,
- *certain* - ustalona,
- *wavering* - zachwiana,
- *diminished* - malejąca,
- *doubtful* - wątpliwa,
- *shattered* - brak lojalności.

2. Wygląd miasta - wielkość, mury obronne. Strzałki po bokach służą do przemieszczania się do innych miejscowości (złote do własnych, srebrne do wrogich) - można tutaj zrealizować wszystkie zapotrzebowania miast bez wychodzenia na POLE GRY (czyli bez upływu czasu - ważne, gdy mamy większą ilość miast). Jednak przemieszczanie się w ten sposób jest bardzo utrudnione - można szybko stracić orientację.

3. Ikony kontrolowania miasta:

a. Stan finansów.

b. Wybór działania:

- *Citizen levy* - pobranie podatku od mieszkańców (powoduje dwukrotne osłabienie lojalności) - różna wysokość zysku.
- *Build city* - rozbudowanie miasta (wyraźnie zwiększa lojalność) - koszt 391.
- *Increase land* - powiększanie obszarów rolniczych w okolicy miasta, warto wykorzystać tę opcję w przypadku pojawienia się komunikatu: "More land needed" - koszt 109.



- *Buy grain* - zakup zboża (warto gromadzić zapasy na kilka lat, szczególnie wtedy, gdy ceny są niskie) - koszt różny, zmienia się w zależności od obszaru i pory roku.
- *Stone walls* - stawianie kamiennych murów, zwiększają obronność miasta i lojalność jego mieszkańców - koszt 391.
- *Timber walls* - drewniane mury (wariant oszczędnościowy) - koszt 187.
- *Improve health* - polepszenie stanu zdrowia ludności - koszt maksymalny 512 (w przypadku zarazy). Poziom zdrowia: *excellent* (doskonały), *high* (wysoki), *good* (dobry), *low* (niski), *appaling* (zatrważający).
- *Raze city* - zrównać z ziemią (ta i następne opcje dotyczą miast, które poddały sie po oblężeniu lub są oblegane) - zyski zmienne (najwyższe, podobnie jak "Ravage city" - do 999).
- *Ravage city* - zniszczyć, mieszkańcy nie zostają zabici i najczęściej natychmiast buntują się.
- *Loot city* - złupić (zyski mniejsze o około połowę w porównaniu z wyżej wymienionymi opcjami).
- *Takeover city* - przejęcie miasta, traktowane jest, jak własne, można nałożyć podatki (koszt 8). W tym przypadku mieszkańcy nie są zbyt lojalni, wskazane jest pozostawienie własnych wojsk dla utrzymania porządku (mieszkańcy mogą się zbuntować). Poziom morale jest także niski i nie warto rekrutować wojska (przynajmniej przez pewien czas). Po przejęciu miasta należy sprawdzić stan zdrowia mieszkańców i podwyższyć go (często jest bardzo niski) oraz uzupełnić zapasy zboża (uszczuplone przez oblężenie).
- *Accept tribute* - przyjęcie haraczu (najczęściej 510). Podczas oblężenia, po "kliknięciu" na obleganym mieście, można zobaczyć propozycję mieszkańców zapłaty daniny w zamian za odstąpienie od oblężenia.
- *Pay tribute* - zapłacenie haraczu (najczęściej 999), możemy zapłacić, gdy oblegane jest nasze miasto.
- *Train cavalry* - koszt podstawowy - 16.
- *Recruit army* - koszt podstawowy - 4.

W przypadku dwóch ostatnich działań przechodzimy do ekranu WYPOSAŻENIE WOJSKA.

c. Koszt działania (nasz zysk w przypadku pobierania podatków).



d. Zmiana typu działania.

e. Wyjście do ekranu POLE GRY.

WYPOSAŻENIE WOJSKA

1. Wygląd werbowanych żołnierzy.

2. Wysokość żołdu (podstawowa - 1) - można ją zmniejszać lub zwiększać (strzałki obok dłoni).

3. Ikony kierowania oddziałem:

a. Zbroja (koszt): - hełm (8), pancerz (19), hełm i pancerz (27).

b. Broń ręczna (koszt): miecz (8), młot (12), topór (15).

c. Broń miotająca (koszt): oszczep (6), włócznia (9), łuk (15).

d. Tarcze (koszt): drewniana (5), okrągła, wzmacniana (9), prostokątna, metalowa (15).

e. Sprawdzenie stanu gotowości oddziału.

f. Wyjście do ekranu MIASTA.

4. Informacja tekstowa o morale, lojalności i liczebności oddziału.

5. Stan skarbca.

6. Cena uzbrojenia.

BITWA

Wejście na ten ekran następuje po "kliknięciu" na mieczach w ikonie wiadomości ekranu POLE GRY.

1. Siła wrogiej armii - im wyżej powiewa czerwona flaga - tym armia jest silniejsza liczebnie (nie jest tutaj brane pod uwagę morale i uzbrojenie).

2. Siła własnej armii.

3. Pole bitwy - widać usytuowanie oddziałów, ich szyk.

4. Informacja o danym oddziale wroga, aktywizujemy przez "kliknięcie" na małej fladze niesionej przez oddział.

Otrzymujemy tutaj informacje:

a. O uzbrojeniu (miecze) - właściwie o sprawności bojowej, która wzrasta wraz z ilością wygranych walk, w których oddział uczestniczył.

b. O opancerzeniu (tarcze) - im większa ich ilość, tym większa odporność na strzały z łuków, na uderzenia oszczepem i włócznią.

c. O ilości broni miotającej - włócznie można używać tylko jeden raz w czasie bitwy, oszczepy - dwukrotnie, łuki - więcej razy (siła rażenia łuków jest mniejsza, ale zasięg większy).

d. O liczebności oddziału (hełmy).

5. Informacje o własnej jednostce (dane identyczne jak w przypadku jednostki wroga).

6. Ikony dowodzenia wojskiem:

a. Usta/trąbka - odwrót/atak. Zawsze na początku bitwy wyświetlane są usta, "kliknięcie" zmienia je w trąbkę (sygnał ataku, rozpoczęcie bitwy), ponowne "kliknięcie" nakazuje własnym oddziałom ucieczkę. Bitwa nie rozpoczyna się, aż do momentu uaktywnienia tej ikony. Można spokojnie przejrzeć oddziały własne i wroga, zastanowić się nad strategią walki, sformować odpowiednie do niej szyki.

b. Ustawienie szyku - rozkaz obrania przez oddział określonego typu formacji:
- dwie linie - podstawowa, marszowa;
- klin - formacja ataku, przecięcie linii wroga i atak z boku lub tyłu;
- czworobok - formacja obronna, statyczna;
- linia pojedyncza - formacja ataku z dwustronnym oskrzydleniem.
Rozkaz dotyczy tylko aktualnie aktywnej jednostki.

c. Obrót oddziału w lewo.

d. Obrót oddziału w prawo.

e. Strzał z łuku, rzut oszczepem, włócznią - dotyczy tylko aktywnego oddziału, należy uaktywnić ikonę i następnie wskazać cel na polu bitwy.

Aby przemieścić oddział należy uaktywnić go, kursor zmieni swój kształt na "X", potem "kliknąć" w miejscu, do którego chcemy skierować jednostkę.

Strategia komputera nie jest zbyt subtelna - przy pewnej wprawie można wygrywać walki nawet w gorszym położeniu.

Można stosować dwa rodzaje (a pewnie i więcej) strategii:

1. Strategia flankowa.
Skuteczna, gdy obie armie nie są zbyt wielkie, a nasza posiada łuki. Należy wysłać na obu skrzydłach (można tylko na jednym) własne jednostki z łukami i ostrzeliwać przegrupowujące się oddziały wroga. Spowoduje to duże straty w jednostkach wroga i powinno wywołać panikę. Jednak wysłane przez nas oddziały są poważnie narażone na atak wroga.

2. Strategia obronna.
Do zastosowania przy wielkich armiach, złożonych głównie z piechoty. Pozostawiamy własne jednostki na pozycjach wyjściowych (słabsze mogą być uformowane w czworobok, silniejsze w klin) i oczekujemy na atak przeciwnika. Atakujące oddziały należy ostrzelać z łuków, gdy podejdą bliżej pozostawić nieruchomo czworoboki, a zaatakować odsłonięte skrzydła wrogich oddziałów uformowaną w klin piechotą.

Łatwiej jest kontrolować piechotę, niż kawalerię. Dlatego na początku gry lepiej jest formować jednostki piesze. Kawaleria (szczególnie wyposażona w łuki) jest jednak bardzo silną i skuteczną w walce formacją, z uwagi na jej szybkość i duże zdolności manewrowe.

UWAGI

Gra kończy się w momencie, gdy wszystkie miasta znajdą się pod naszym panowaniem. Można wtedy przejść do następnego scenariusza. Szkoda, że autorzy nie stworzyli jakiejś większej połączonej ze sobą fabuły (można by np. podbijać kolejne regiony, aż do opanowania całego świata) - scenariusze nie są ze sobą połączone.

W pierwszej fazie należy tworzyć, jak najwięcej wojska, później (gdy opanujemy już duże obszary) nie jest to wskazane - część naszych miast staje się bezpieczna z uwagi na odsunięcie od "linii frontu", a każda jednostka kosztuje (brak tutaj możliwości "demobilizacji").

W późniejszej fazie gry należy większą uwagę zwracać na zapasy żywności w miastach, niż na działania wojenne. Nie warto stwarzać okazji do buntu na swoim zapleczu.

Nie należy zbytnio rozpraszać własnych sił i atakować kilku przeciwników jednocześnie.

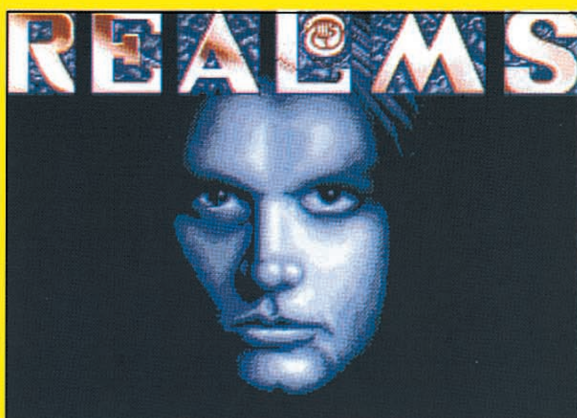
Warto wykorzystywać położenie miast na wyspach - silnie obsadzając porty i pozostawiając tylko symboliczną ochronę dla miast leżących w głębi lądu. Jeżeli nie ma wrogich miast na wyspie - wszystkie nasze twierdze są narażone tylko na atak od strony morza, a wojska mogą wylądować tylko w miastach portowych.

Lepiej przejąć miasto, niż je zniszczyć. Zyski są i tak duże - można "zedrzeć" z mieszkańców kilka podatków. Po kilku latach panowania przyjmują bez zastrzeżeń nasze zwierzchnictwo; jednocześnie nie trzeba budować miasta od fundamentów. Ponadto istnieje wówczas większa szansa, że inne miasta zachęcone naszą łaskawością będą buntowały się przeciwko aktualnemu (swojemu) władcy i proponowały nam przejęcie władzy.

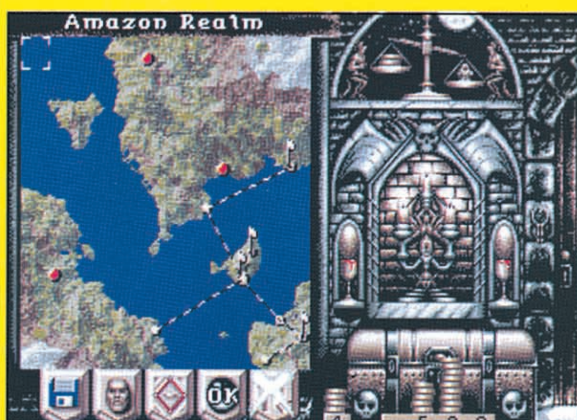
Grę **Realms** polecam wszystkim miłośnikom gier komputerowych. Czytelników literatury J. R. R. Tolkiena nie muszę chyba namawiać do udziału w tej komputerowej symulacji, dość dobrze przedstawiającej świat jego książek.

Jacek Ilczuk

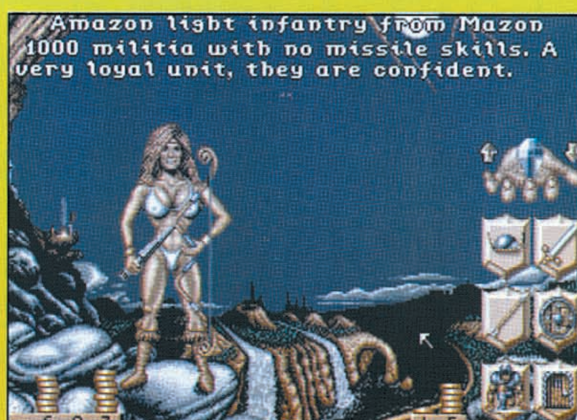



REALMS




Amazon Realm
OK


Your Capital of Mazon.
Amazon population of 55005


Amazon light infantry from Mazon
1000 militia with no missile skills. A
very loyal unit, they are confident.


Farlo in The Enemy Realm of Sibbia
Their health is excellent. The
granaries hold 1 years grain in store.
More land is needed.
Buy grain



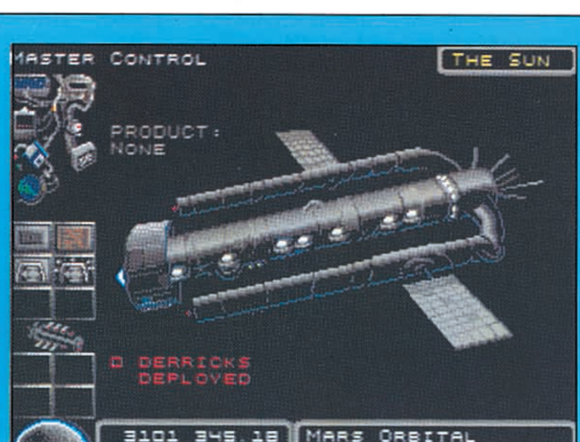
SWITCH VIEW
THE SUN
3101 357.18
EARTH SHUTTLE



SHUTTLE BAY
THE SUN
PILOT SHARMA 38
PILOT DEERING 39
PILOT PRICE 40
ARTISAN CURTIS 199
ADMIRAL QUIGLEY
MEH 280
111
3101 345.18
EARTH CITY



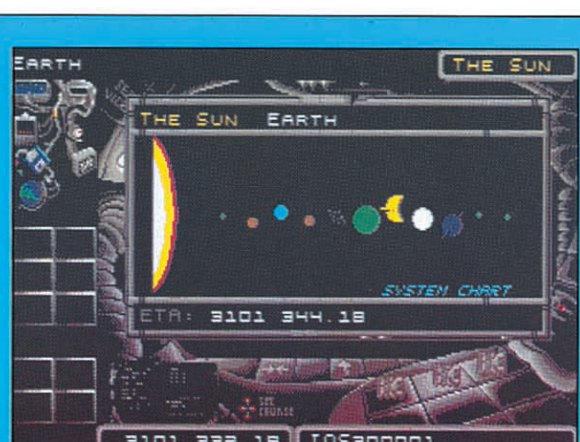
INSTALL SUPPLY POD
THE SUN
250 IRON
MEH 696
225
3101 345.18
EARTH ORBITAL



MASTER CONTROL
THE SUN
PRODUCT: NONE
0 DERRICKS DEPLOYED
3101 345.18
MARS ORBITAL



DOCK
THE SUN
3101 344.18
IOS300001



EARTH
THE SUN
THE SUN EARTH
SYSTEM CHART
ETA: 3101 344.18
3101 332.18
IOS300001





Producent: Activision

W pierwszej części opisu programu **Deuteros**, opublikowanej w nr 1/93 ŚWIATA GIER KOMPUTEROWYCH, dowiedzieliśmy się, w jaki sposób możemy odbudować miasto *Earth City*, zbudować prom kosmiczny i stację orbitalną. Możemy więc kontynuować zasiedlanie i eksploatację *Planet Wewnętrznych* Układu Słonecznego (Merkury, Wenus, Ziemia, Mars), ich księżyców oraz asteroidów (surowce).

Orbital Factory
(stacja orbitalna)

Po skonstruowaniu pierwszej stacji orbitalnej na ekranie komputera otrzymujemy panel kontrolny, podobny do panelu *Earth City*. Na stacji orbitalnej są to:

***"Production"** (produkcja)*
Opcja podobna do ziemskiej. Jedyną różnicą jest to, że można tutaj produkować wyroby niedostępne na Ziemi (statek I.O.S., Grapple, D.F.C.C., A.M.A., R Frame, IOS Drone i inne).

Nową możliwością jest stworzenie A.O.C. (*Auto Operations Computer*) - komputera nadzorującego produkcję (grupa inżynierów staje się wtedy niepotrzebna, można ich wysłać na inne stacje). A.O.C. to wielkie udogodnienie, bardzo łatwo nim sterować: wszystkie lampki na panelu kontrolnym są czerwone, jedno "kliknięcie" powoduje, że lampka świeci na żółto (rozkaz produkcji jednego urządzenia lub elementu), ponowne "kliknięcie" - kolor zielony (produkcja masowa, aż do wyłączenia komputera lub do braku surowców).

Uwaga: komputer nie informuje nas, że produkcja nie jest możliwa z powodu braku surowców - czeka "cierpliwie", aż się pojawią. Wszystkie surowce potrzebne do produkcji muszą być dostarczone na stację orbitalną z Ziemi lub z innych stacji.

***"Stores"** (magazyny)*
Informacje podobne, jak w przypadku Ziemi.

***"Space Dock"** (dok statku międzyplanetarnego typu I.O.S.)*
Można go zbudować tylko na orbicie. Budujemy statek podobnie, jak prom kosmiczny, tym razem jednak należy najpierw wyprodukować I.O.S. Chassis - część główną, a także I.O.S. Drive Unit - silniki. Statek międzyplanetarny umożliwia dołączenie trzech ładowni (Pod Mount 1-3).

Po zbudowaniu statku typu I.O.S. otrzymujemy nowe dane: zawartość trzech ładowni, podany kurs ("X" to "Y"). Pojawiają się również nowe ikony:

1. *Set Course* - wybranie kursu statku na mapie Układu Słonecznego.

2. *Engage Drive* - włączenie silników, wyruszenie w drogę.

3. *Disengage Drive* - wyłączenie silników, zatrzymanie statku, zmiana kursu. ***Uwaga***: w ładowni (Tool Pod) można montować specjalne urządzenia:

a). Bandaid (Instalation Repair Equip) - maszyna naprawiająca stare, opuszczone instalacje - przydatna na Księżycu. Po stworzeniu nad Księżycem stacji orbitalnej pojawiają się ikony doku oraz przekreślone - magazynów i wydobycia. Są to pozostałości dawnej bazy (z programu **Millenium 2.2**); należy je wyremontować. Do tego właśnie służy maszyna Bandaid. Trzeba ją załadować na zbudowany wcześniej wahadłowiec księżycowy, wylądować i zaktywizować "kliknięciem" na (Tool Pod).

b). Grapple (Hydraulic Grapple) - urządzenie do wyłapywania meteorów o masie do 250 ton - jedyny sposób zdobycia pierwszych dostaw srebra. Należy na statku I.O.S. umieścić trzy sztuki (Tool Pod) i zainstalować na nich urządzenie Grapple. Następnie polecieć w rejon asteroidów i przeczesywać go w poszukiwaniu interesujących nas minerałów. Poprzez "kliknięcie" na ładowni zawierającej Grapple otrzymamy informację o zaobserwowanych asteroidach (Scanner Analysis): Estimated Mass (masa), Main Element (rodzaj minerałów), Object Held (zawartość ładowni). Przy pomocy ikony (Release Object) rezygnujemy ze złapania tego okruchu skalnego i szukamy dalej, ikona (Retrieve Object) służy do załadunku wybranego asteroidu. Nowy pojawia się po kilku dniach.

c). A.M.A. (Asteroid Mining Attachment) - stacja wydobywcza do eksploatacji wielkich asteroidów (od 10 tys. ton). Podobnie jak urządzenie Grapple, należy A.M.A. zainstalować na statku typu I.O.S. Jednak w tym przypadku - tylko jedną sztukę, dwie pozostałe ładownie muszą zawierać (Supply Pod). Gdy dolecimy do pasa asteroidów aktywizujemy A.M.A. przez "kliknięcie" na zawierającej ją ładowni. Otrzymujemy informacje o zaobserwowanych asteroidach: klasa - wielkość (Class), składzie (Main Element is ...) i możemy rozpocząć wydobycie - (Mine Asteroid). Stacja wydobywcza A.M.A. to bardzo skuteczny system zdobywania surowców, jednak wyłącznie w połączeniu z A.C.C. Programuje się statek dla poszukiwania jakiegoś określonego typu surowców (dostępnych na asteroidach), wyznacza się kurs kołowy (baza - pas asteroidów) i statek startuje - krąży, szuka asteroidu o odpowiedniej wielkości, klasie i składzie - automatycznie zakłada kopalnię i wydobywa surowiec, aż do zapełnienia obu ładowni - potem wraca... itd.

Wskazówki praktyczne:
- I.O.S. nie może lądować na planetach (brak opcji Land).
- Tylko jeden I.O.S. może wylądować lub znajdować się w doku (zastrzeżenie to nie dotyczy statków kursujących z aktywnym A.C.C.).
- Jeżeli na statku zabraknie paliwa (specjalny symbol na ekranie MASTER CONTROL), statek dryfuje (Drifting to...), aż dociera na miejsce przeznaczenia (Falling to...). Żadne nowe rozkazy nie są



przyjmowane. Natomiast, gdy w punkcie docelowym znajduje się stacja orbitalna, możemy zadokować i uzupełnić zapasy paliwa, jeżeli jej nie ma (lub gdy nie może być założona - np. w pasie asteroidów), statek jest stracony.

- Pierwszym zadaniem po stworzeniu statku I.O.S. jest zmontowanie nowej stacji orbitalnej, tym razem nad Księżycem. Ponieważ można ładować po trzy OF Frame jednocześnie - cała operacja może być przeprowadzona bardzo szybko.

*"**Shuttle**" (prom kosmiczny)*

Natychmiastowe przejście do modułu załogowego promu.

W momencie, gdy posiadamy już stację orbitalną nad Księżycem pojawiają się tam nowe opcje:

*"**Shuttle Bay**" (dok promów na planecie lub księżycu)*

Można tutaj wyładować lub załadować surowce i produkty (ludzi nie!).

*"**Resource**" (wydobycie)*

Początkowo (także "***Mining Store***") jest na Księżycu przekreślone (instalacje nie nadają się do użytku, naprawiamy urządzeniem Bandaid). Należy wyprodukować i przetransportować z orbity 8 Derricków.

*"**Mining Store**" (magazyn surowców i produktów)*

Powyższe opcje nie pojawiają się w przypadku nowo skolonizowanych planet, trzeba najpierw zbudować nowe instalacje wydobywcze. Służą do tego R Frame (Resource Station Section), wystarczą dwie sztuki. Należy postępować z nimi podobnie, jak z OF Frame, po wcześniejszym wylądowaniu na planecie.

Podczas kolonizacji Planet Wewnętrznych (Merkury, Wenus, Mars) nie napotykamy większych przeszkód, podobnie jest w przypadku eksploracji asteroidów.

PLANETY ZEWNĘTRZNE

Jednak, gdy ruszymy w bardziej odległe rejony Układu Słonecznego napotykamy niespodziewanie (?) Methanoidów (zmutowanych ludzi, oddychających metanem), którzy wcale nie czują do Ziemian wdzięczności za pojawienie się nad planetami przez nich zamieszkanymi. Nie poczuwają się też do pokrewieństwa - chociaż wywodzą się z tej samej kolonii księżycowej, co protoplaści Ziemian (według gry **Millenium 2.2**) Nie trudno domyśleć się, jaki będzie ciąg dalszy - oczywiście, wypowiadają wojnę Ziemi.

Jak nas jednak zapewnia Naczelny Naukowiec - *"Nie ma się czym specjalnie martwić"* - wynalazł on nową "Wunderwaffe" - są to D.F.C.C. (Drone Fleet Control Computer) - komputer sterujący flotą Dronów oraz IOS Drone (IOS Battle Drone) - automatyczne myśliwce. Niestety, do zamontowania D.F.C.C. potrzebny jest cały statek I.O.S. (zmienia się on w kosmiczny okręt wojenny). Ponadto produkcja Dronów jest "raczej" materiałochłonna, a statek z D.F.C.C. potrzebuje 2500 ton paliwa.

Po wprowadzeniu D.F.C.C. na orbitę możemy zaktywizować komputer bojowy (Activate) oraz wykonać następujące czynności:

- Orbital Drone Pool (Remove to Pool) - przetransportowanie Dronów ze statku na sztucznego satelitę.
- Fleet Drones (Add to Fleet) - dodanie Dronów ze stacji orbitalnej do floty (maksymalna ilość - 200).
- Fleet Power - siła floty (maks. 1400).

Po spotkaniu wrogiego okrętu wojennego pojawia się komunikat o ataku (Alert!). Po aktywizacji komputera otwiera się ekran kontroli walki - podane są tutaj dane o flotach:

- ilość dronów (D),
- siła floty (PWR); kolor zielony - nasza, kolor czerwony - wroga.

W przypadku, gdy walka nie przebiega po naszej myśli możemy się wycofać (Flee!).

Jeżeli posiadamy już odpowiednią ilość statków (najlepiej dwa o sile 1400 - muszą dowodzić nimi oficerowie w stopniu admirała), możemy przystąpić do ataku. Najbliższa stacja orbitalna Methanoidów znajduje się na Jowiszu. Należy wysłać tam swój okręt wojenny i zaktywizować komputer. Mimo równych sił (obie floty będą zapewne miały siłę 1400) nasz statek wygra walkę (wyższość ziemskiej techniki?).

Teraz możemy zająć stację, najlepiej poprzez wysłanie samotnego statku (bez dronów i załogi), ponieważ Methanoidzi mają dla nas małą niespodziankę... Po zadokowaniu na zdobytej stacji słyszymy raczej nieprzyjemne dźwięki i w dotychczas pustym oknie kontroli stacji orbitalnych pojawia się ikona Self-Destruct Mechanism (Panic!) - należy na niej "kliknąć" i obserwować bezradnie, jak sztuczny satelita wylatuje w powietrze. Można oczywiście wystartować i w ten sposób uratować statek, jednak takie działanie uniemożliwi naukowcom skonstruowanie identycznego urządzenia (pozwoli nam ono wyłączyć zabezpieczenia na innych zdobytych stacjach wroga - kliknięcie na dźwigniach po prawej stronie urządzenia). Możemy też wyposażyć w S.D.M. (Self-Destruct Mechanism) wszystkie nasze stacje orbitalne.

Wskazówki praktyczne:

- Po zniszczeniu pierwszej bazy przy Jowiszu, należy pamiętać o ochronie naszej kolonii w tej strefie - Methanoidzi przeprowadzą kontratak.
- Z Jowiszem należy postępować podobnie, jak z Księżycem - zbudować stację orbitalną i wykorzystać urządzenie Bandaid do naprawy znajdujących się na planecie instalacji.





- Siła bojowa naszych okrętów waha się w zależności od rangi dowodzącego (dane dla 200 Dronów):

1400 - admirał,
1200 - kapitan,
1000 - pilot,
800 - statek bezzałogowy.

Pojawia się nowe urządzenie, które można zainstalować w ładowni (Tool Pod) - Communications Adaptor - służy do tłumaczenia werbalnych komunikatów.

Jakby jeszcze mało było niespodzianek - zaczynamy otrzymywać dziwne komunikaty z dalekiej przestrzeni kosmicznej. Tym razem to już prawdziwi Obcy...

Po zdobyciu (już całej, nie zniszczonej) stacji Methanoidów spotyka nas wielka niespodzianka. Posiadają oni urządzenie do transmisji materii M.T.X (Mass Transceiver). Koniec kłopotów z transportem materiałów. Należy tylko (po opracowaniu projektu przez naszych naukowców) zbudować takie urządzenia na wszystkich stacjach orbitalnych. Oprócz transportu materiałów i produktów między stacjami, są one także połączone z Derrickami na planetach (całe nowe wydobycie jest natychmiast przekazywane na orbitę), wahadłowcami transportujemy tylko wydobyte wcześniej zapasy.

M.T.X (Mass Transceiver) obsługujemy przy pomocy ikony Stores. Jak poprzednio, otrzymujemy tutaj informacje o surowcach. Po "kliknięciu" na ikonie Switch Storeroom, znajdujemy się w pomieszczeniu M.T.X. Teraz możemy wybrać:

a). Restore Settings - powrót do ostatnio zaprogramowanych danych przesyłu materii (po użyciu opcji Clear Settings).

b). Switch Storeroom - przejście do informacji o surowcach.

c). Clear Settings - wyłączenie urządzenia.

d). Transmit Everything - matertransmisja wszystkich surowców (np. z planety wydobywczej do produkcyjnej).

e). Balance Everything - wyrównanie stanu materiałów między dwoma stacjami.

f). Scroll Up/Down - przesuwanie w górę lub w dół listy surowców i produktów.

g). Ikony systemów gwiezdnych (dziewięć razem ze Słońcem). Można matertransmitować do innych gwiazd. Choć na początku nie posiadamy tam żadnych stacji orbitalnych, to zdobycie M.T.X. wyraźnie pokazuje, że tym razem (nie tak, jak w **Millenium 2.2**) nasze "podboje" nie zakończą się na Układzie Słonecznym.

h). Ikony naszych stacji orbitalnych - po kliknięciu na dowolnej, urządzenie zaktywizuje się (pod warunkiem, że wybrana stacja będzie posiadała M.T.X.).

Obsługa M.T.X. jest prosta:

1). należy "kliknąć":

- po prawej stronie nazwy surowców lub produktów (dla wysłania całego zapasu do punktu docelowego) - zielony punkt, strzałka,

- po lewej stronie (dla wyrównania zapasu w obu stacjach) - zielony i brązowy punkt,

2). wybrać system gwiezdny (początkowo tylko *The Sun*),

3). wybrać stację orbitalną, z którą będziemy się łączyć,

4). włączyć jednostkowy upływ czasu.

Uwaga: M.T.X. może działać ciągle - należy wybrać określone surowce lub produkty oraz punkt docelowy. Wraz z upływem czasu będą następowały kolejne matertransmisje.



Po zdobyciu wszystkich kolonii Methanoidów w Układzie Słonecznym akcja gry przenosi się w Głęboki Kosmos.

GŁĘBOKI KOSMOS

Pojawia się nowa ikona na głównym panelu kontrolnym:

"***Star Selector***" *(wybór gwiazdy)*

Przenosi nas do naszych kolonii przy innych słońcach (o ile je posiadamy).

Pewne zmiany występują też w ikonie; "***Deposit Analysis***" *(dane o planetach)*

Obecnie możemy (po "kliknięciu" na Słońcu) przenieść się do innych systemów gwiezdnych. Niestety, początkowo nie możemy poznać zasobów mineralnych gwiazd i ich systemów planetarnych. Otrzymujemy te dane w momencie, gdy jeden z naszych statków znajdzie się na orbicie danej planety lub księżyca.

Naukowcy projektują statek międzygwiezdny S.C.G. Tworzymy go podobnie, jak I.O.S. - musimy posiadać G Chassis (S.C.G. Chassis) oraz StarDrive (S.C.G. Drive Unit). Pojawia się też nowe paliwo HeD Fuel (Helium Deuterium Fuel).

Obsługa S.C.G. nie odbiega specjalnie od obsługi I.O.S. Jest on prawdziwym olbrzymem - można na nim zamocować sześć ładowni. Przy wyborze kursu, po "kliknięciu" na Słońcu otrzymujemy wykaz wszystkich dostępnych gwiazd.

Nowe dane o statku:

a). szybkość (Velocity) - osiągnięta w procentach prędkość światła

b). czasy statku (ETA) - względność upływu czasu przy szybkościach bliskich szybkości światła.

Oczywiście, pod obcymi gwiazdami będą czekały na nas różne niebezpieczeństwa, dlatego naukowcy konstruują ulepszoną wersję Dronów (S.C.G. Battle Drone). Są one silniejsze - 200 jednostek tworzy flotę o sile 2000.

Podróżowanie, nawet z prędkością światła ciągnie się w nieskończoność. Dlatego, zapewne nikogo nie zadziwi specjalnie to, że "jajogłowi" na Ziemi wynajdą napęd szybszy od światła (Hyperlight Travel) - nie trzeba niczego zmieniać w napędach wybudowanych dotychczas statków, to tylko wzór!.





Tabela odległości międzygwiezdnych (od Słońca, dla statków o szybkości mniejszej od światła).

Proxima - 4.300
Centauri - 4.400
Barnard - 6.000
Lalande - 8.200
Sirius - 8.700
Cygni - 11.000
Procyon - 11.300
Tau Ceti - 11.800

Po wynalezieniu napędu Hyperlight Travel podróż do dowolnej gwiazdy trwa zaledwie 12 dni - konieczne jest posiadanie min. 110 ton paliwa.

TABELA SUROWCÓW

Surowce: *Iron, Titanium, Aluminium, Carbon, Copper, Hydrogen, Deuterium, Methane, Helium, Paladium, Platinum, Silver, Gold, Silica.*

Orbit: *produkcja możliwa tylko na stacji orbitalnej.*

(M) *- stacja orbitalna Methanoidów.*

(*) *- element stacji Obcych.*

SŁOŃCE

MERCURY: ***Iron, Tita, Carb, Copp, Pala, Sili.***

VENUS: ***Alum, Carb, Hydr, Meth, Plat, Sili.***

EARTH: ***Iron, Tita, Alum, Carb, Copp, Hydr, Deut, Meth.***

- The Moon: ***Iron, Tita, Alum, Carb, Deut, Gold, Sili.***

MARS: ***Iron, Carb, Hydr, Silv.***

- Phobos: ***Carb, Sili.***
- Deimos: ***Carb, Sili.***

ASTEROIDS: ***Tita, Alum, Carb, Copp, Pala, Plat, Silv, Sili.***

JUPITER (M): ***Hydr, Heli.***

- Amalthea: ***Sili.***
- Io: ***Carb, Meth, Sili.***
- Europa: ***Carb, Deut, Sili.***
- Ganymede: ***Iron, Tita, Alum, Hydr, Meth, Plat, Sili.***
- Callisto: ***Iron, Alum, Copp, Hydr, Plat, Silv, Sili.***
- Leda: ***Iron, Tita, Copp, Hydr, Meth, Pala, Gold, Sili.***
- Himalia: ***Carb, Gold, Sili.***
- Elara: ***Carb, Sili.***
- Pasiphae: ***Carb, Sili.***

SATURN: ***Hydr.***

- Mimas: ***Carb, Sili.***
- Enceladus: ***Iron, Alum, Carb, Hydr, Deut, Sili.***
- Tethys: ***Tita, Alum, Copp, Hydr, Deut, Meth, Pala, Sili.***
- Dione: ***Carb, Sili.***
- Rhea: ***Carb, Hydr, Deut, Plat, Gold, Sili.***
- Titan: ***Tita, Carb, Hydr, Meth, Pala, Plat, Silv.***
- Hyperion: ***Alum, Carb, Copp, Meth, Pala, Sili.***
- Iapetus: ***Carb, Sili.***
- Phoebe: ***Iron, Tita, Carb, Hydr, Deut, Meth, Gold, Sili.***

URANUS (M): ***Iron, Tita, Copp, Hydr, Deut, Meth, Heli, Sili.***

- Miranda: ***Iron, Carb, Copp, Plat, Silv, Sili.***
- Ariel: ***Alum, Hydr, Meth, Plat, Gold, Sili.***
- Umbriel: ***Carb, Hydr, Sili.***
- Titania (M): ***Tita, Copp, Hydr, Meth, Pala, Silv, Gold, Sili.***
- Oberon: ***Iron, Tita, Alum, Hydr, Deut, Meth, Pala, Sili.***

NEPTUNE (M): ***Iron, Alum, Carb, Copp, Hydr, Meth, Pala, Plat.***

- Triton (M): ***Tita, Carb, Hydr, Deut, Meth, Plat, Gold, Sili.***
- Nereid: ***Carb, Pala, Sili.***
- Nthree: ***Carb, Sili.***
- Nfour: ***Sili.***

PLUTO (M): ***Carb, Hydr, Meth, Pala, Plat, Gold, Sili.***

- Charon: ***Carb, Sili.***

DECURIA: ***Tita, Carb, Silv, Sili.***

PROXIMA.

ATLANTIC (M): ***Iron, Tita, Alum, Carb, Copp, Hydr, Deut, Meth.***

PACIFIC (M): ***Iron, Alum, Heli, Pala, Plat, Silv, Gold, Sili.***

- Barent (*) : ***Carb, Heli, Silv, Sili.***
- Baltic: ***Iron, Copp, Hydr, Heli.***

CENTAURI

CHIRON (M): ***Iron, Tita, Copp, Deut, Pala, Plat, Silv, Sili.***

CECROPS (M): ***Iron, Alum, Carb, Copp, Hydr, Pala, Plat, Sili.***

- Circ : ***Carb, Copp, Deut, Gold.***
- Chimaera (M): ***Copp, Deut, Heli, Gold.***

CERBERUS (M): ***Alum, Carb, Copp, Deut, Plat, Gold.***

- Cronus (M): ***Iron, Tita, Alum, Carb, Copp, Hydr, Deut, Meth.***
- Chloe : ***Copp, Meth, Heli, Gold.***
- Calchas (*): ***Tita, Carb, Silv, Sili.***
- Cadmus (M): ***Tita, Copp, Hydr, Heli, Gold.***

CREON: ***Copp, Heli, Pala, Plat.***

- Cybele (M): ***Copp, Meth, Heli, Plat.***
- Cupid (M): ***Tita, Heli, Pala, Silv.***

BARNARD

MYCENAE (M): ***Copp, Hydr, Deut, Heli, Gold.***

TYRE (M): ***Iron, Tita, Copp, Heli, Pala, Plat, Gold.***

- Ur: ***Iron, Deut, Heli, Gold.***

THEBES (M): ***Iron, Tita, Copp, Heli, Pala, Plat, Gold.***

- Tanis: ***Alum, Deut.***
- Memphis: ***Iron, Heli, Silv, Sili.***
- Karnak: ***Iron, Alum, Gold, Sili.***
- Gizeh: ***Tita, Meth, Gold, Sili.***
- Calah: ***Carb, Copp, Heli, Gold.***
- Noria: ***Hydr, Deut, Heli, Pala.***
- Abydos: ***Iron, Heli, Plat, Gold.***
- Saqqara: ***Iron, Tita, Carb, Gold.***

POMPEII (M): ***Carb, Copp, Heli, Pala, Silv, Gold.***

- Petra: ***Tita, Alum, Gold, Sili.***



- Palmyra: ***Alum, Copp, Heli, Gold.***
JERICHO: ***Carb, Heli, Gold, Sili.***
- Babylon (M): ***Iron, Tita, Alum, Carb, Copp, Hydr, Deut.***
- Troy (M): ***Iron, Copp, Deut, Meth, Heli, Plat, Silv, Gold.***
- Carthage (M) (*): ***Iron, Alum, Copp, Heli, Pala, Sili.***
CRETE (M): ***Iron, Copp, Heli, Pala, Plat, Silv.***
- Knossos (M): ***Iron, Tita, Alum, Carb, Plat, Silv, Gold, Sili.***
- Delphi (M): ***Tita, Alum, Carb, Copp, Heli, Gold.***
- Ephesus (M): ***Alum, Copp, Heli, Gold, Sili.***
- Corinth (M : ***Tita, Heli, Plat, Gold.***
- Athens (M): ***Tita, Alum, Meth, Heli, Pala, Plat.***
- Olympia (M): ***Iron, Meth, Gold, Sili.***
MARI (M): ***Iron, Tita, Alum, Copp, Meth, Heli, Gold.***
- Cuzco (M): ***Tita, Copp, Heli, Gold.***

LALANDE
NERO (M): ***Iron, Tita, Alum, Carb, Heli, Pala, Silv, Gold.***
JULIUS (M): ***Alum, Hydr, Deut, Gold.***
- Septimus (M) (*): ***Iron, Tita, Hydr, Heli, Plat, Silv, Gold.***
- Augustus (M): ***Iron, Tita, Alum, Carb, Copp, Hydr, Deut, Meth.***
- Claudius (M): ***Tita, Hydr, Heli, Pala, Silv, Gold, Sili.***
- Hadrian: ***Iron, Alum, Pala, Plat.***

SIRIUS
ROMULUS (M): ***Iron, Tita, Alum, Carb, Copp, Hydr, Deut, Meth.***
REMUS (M) (*): ***Iron, Tita, Heli, Pala, Plat, Silv, Gold, Sili.***

CYGNI
HELIO : ***Tita, Alum, Copp, Silv.***
LITHOS (*): ***Heli, Pala, Plat, Gold.***
BURAH (M): ***Iron, Copp, Deut, Heli.***
- Alumen: ***Alum, Deut, Meth, Heli.***
- Silex: ***Tita, Heli, Gold, Sili.***
SULFURUM: ***Carb, Copp, Heli, Sili.***
- Chloros: ***Tita, Alum, Copp, Meth.***
- Argos: ***Iron, Tita, Heli, Gold.***
- Calx: ***Iron, Tita, Deut, Plat.***
TITANES: ***Alum, Copp, Plat, Gold.***
- Vanadis: ***Hydr, Heli, Gold, Sili.***
- Chronos: ***Iron, Copp, Meth, Silv.***
- Selene (M): ***Tita, Hydr, Deut, Heli, Plat, Sili.***
- Bromos: ***Alum, Copp, Pala, Plat.***
- Kryptos: ***Alum, Heli, Plat, Sili.***
- Rubidos: ***Copp, Deut, Heli, Pala.***
ZARGUN: ***Tita, Copp, Deut, Pala.***
- Niobe: ***Copp, Heli, Pala, Plat.***
- Kadmeia: ***Iron, Tita, Copp, Hydr.***
- Tellus: ***Copp, Hydr, Heli, Sili.***
- Iodes (M): ***Deut, Heli, Pala, Gold.***
- Xenos (M): ***Iron, Copp, Meth, Heli.***
- Caesius (M): ***Iron, Tita, Alum, Carb, Copp, Hydr, Deut, Meth.***
- Rhenus (M): ***Iron, Carb, Meth, Heli, Pala, Plat, Gold, Sili.***
OSME (M): ***Iron, Copp, Silv, Gold.***
- Iris (M): ***Alum, Deut, Meth, Heli.***
- Platina (M): ***Iron, Alum, Carb, Copp, Hydr, Deut, Heli, Sili.***
- Aurum (M): ***Alum, Copp, Pala, Silv.***
- Thallos (M): ***Alum, Heli, Plat, Sili.***
- Astatos (M): ***Iron, Carb, Copp, Sili.***
RADIUS (M): ***Tita, Copp, Heli, Gold.***
- Aktis (M): ***Tita, Heli, Pala, Gold.***
- Protos (M): ***Carb, Copp, Pala, Gold, Sili.***
- Prasios (M): ***Tita, Carb, Copp, Meth.***

PROCYON
CAMBRIAN (M): ***Iron, Heli, Gold, Sili.***
CAINOZOIC (M): ***Iron, Tita, Copp, Heli.***
- Tertiary (M): ***Carb, Copp, Hydr, Gold, Sili.***
- Paleocene (M) (*): ***Iron, Heli, Gold, Sili.***
- Eocene (M): ***Iron, Tita, Alum, Carb, Copp, Hydr, Deut, Meth.***
- Oligocene (M): ***Tita, Hydr, Deut, Silv, Gold.***
- Miocene (M): ***Iron, Deut, Pala, Gold.***
- Pliocene (M): ***Tita, Hydr, Gold, Sili.***
PALEOZOIC (M): ***Hydr, Deut, Plat, Gold.***
- Silurian (M): ***Hydr, Silv, Gold, Sili.***

TAU CETI
ALPHA (*): ***Iron, Tita, Hydr, Sili.***
BETA: ***Iron, Copp, Plat, Gold.***
- Delta: ***Iron, Alum, Deut, Silv.***
GAMMA (M): ***Iron, Alum, Hydr, Deut, Gold, Sili.***
- Theta: ***Iron, Alum, Copp, Heli.***
- Iota: ***Iron, Carb, Copp, Pala.***
- Kappa (M): ***Iron, Tita, Alum, Carb, Copp, Hydr, Deut, Meth.***
EPSILON: ***Iron, Copp, Pala, Gold.***
- Lambda (M): ***Iron, Copp, Meth, Gold.***
- Mu (M): ***Iron, Copp, Heli, Plat.***
- Nu (M): ***Iron, Alum, Carb, Deut, Meth, Heli, Pala, Plat.***
- Xi (M): ***Iron, Tita, Carb, Heli, Pala, Plat, Gold.***
- Omikron (M): ***Iron, Tita, Alum, Carb, Copp, Hydr, Meth, Silv.***
- Pi (M): ***Iron, Deut, Meth, Plat.***
ZETA (M): ***Iron, Tita, Alum, Copp.***
- Rho (M): ***Iron, Heli, Silv, Gold.***
- Sigma (M): ***Iron, Hydr, Gold, Sili.***
- Upsilon (M): ***Iron, Copp, Meth, Gold.***
- Phi (M): ***Iron, Alum, Heli, Gold.***
- Chi (M): ***Iron, Carb, Silv, Gold.***
- Psi (M): ***Iron, Alum, Copp, Hydr, Pala.***
- Omega (M): ***Copp, Meth, Heli, Pala.***

Niestety, nie wszystko układa się dobrze. Ziemię atakują coraz to nowe statki Methanoidów i tym razem to oni mają przewagę techniczną.

Podobno najlepszą metodą obrony jest atak - należy więc zdobywać nowe stacje Methanoidów - warto też uderzyć na inne systemy gwiezdne. Nie możemy jednak zapominać o umacnianiu własnych pozycji - o budowie nowych bojowych statków I.O.S. i automatycznych myśliwców.

Czasem znajdujemy na planetach stare magazyny Methanoidów z zapasami surowców (po 10.000 ton).

Może nas też zaskoczyć zmniejszenie aktywności gwiazdy, co spowoduje zatrzymanie wszystkich urządzeń w tym systemie - uniemożliwi to wydobycie, produkcję oraz uzupełnienie zaopatrzenia jednostek bojowych. Wszystko musi być transportowane statkami, nie można uzupełniać paliwa!

Po opanowaniu każdego nowego systemu gwiezdnego otrzymujemy od Obcych nowy komunikat. Chcą, abyśmy pozbierali części ich stacji orbitalnej rozsiane po ośmiu układach gwiezdnych, położonych w pobliskim rejonie Galaktyki (po jednej części w każdym systemie, które należy zdobyć). Otrzymujemy dokładne informacje, na orbicie jakiego ciała niebieskiego znajduje się fragment konstrukcji, trzeba wykorzystać urządzenie Grapple do ich zdobycia oraz przewieźć znalezioną część do dowolnej z naszych stacji.

Po zebraniu wszystkich części i po szczegółowych badaniach naszych naukowców, opracowywany jest projekt produkcji specjalnego urządzenia Unknown (Unknown Item). Należy go wyprodukować, załadować na (Tool Pod) statku S.C.G. i po wystartowaniu w kosmos, zaktywizować ładownię...

Teraz możemy z satysfakcją oglądać zakończenie całej gry.

Jacek Ilczuk

MiG-29M

S U P E R F U L C R U M ™

Producent: Domark

Prawdopodobnie nie ma mężczyzny, którego w okresie dzieciństwa nie interesowałoby lotnictwo. Każdemu z nas zapierało dech w piersiach, gdy widział pilota ubranego w bojowy kombinezon z błyszczącym hełmem pod pachą. Wszyscy marzyliśmy o niebezpiecznych misjach wykonywanych przez asów pilotażu i pięknych dziewczynach towarzyszących im u boku. Niestety, dla większości z nas wszystko kończyło się na marzeniach. Tylko niewielu szczęśliwcom udało się dostąpić zaszczytu pilotowania samolotu. Jeszcze mniejszej garstce spośród nich przypadło latanie na ponaddźwiękowych myśliwcach.

Piloci muszą charakteryzować się żelaznym zdrowiem i dużym opanowaniem w niebezpiecznych sytuacjach. Jednak co mają zrobić ci, którzy nie mogą spełnić swoich marzeń? To właśnie dla nich powstały symulatory lotnicze. Zaczynając od prostych w obsłudze programach, a kończąc na bardzo skomplikowanych, możemy poczuć się rasowym pilotem. Latając przy pomocy komputera i własnej wyobraźni jesteśmy w lepszej sytuacji, gdyż siedzimy w ciepłym pokoju, a napis *"Game Over"* nie kończy się dla nas tragicznie. Do wyboru mamy dużo programów symulujących różne samoloty, ale tylko jeden z nich umożliwia pełną symulację rosyjskiego samolotu **MiG-29M**. Wielu Polaków sądzi, że sowieckie maszyny nie mają większych szans w walce z takimi perełkami, jak *F-16* czy *Mirage III*. Prawda jest jednak zupełnie inna. Bob Wade - major lotnictwa NATO, który odbył dwunastominutowy lot na *MIGu-29* podczas kanadyjskich pokazów lotniczych w Abbotsford, powiedział, że jest to samolot o wspaniałym systemie uzbrojenia oraz nieco lepszych osiągach i sterowności, niż wszystkie zachodnie samoloty! Spróbujmy zatem przyjrzeć mu się z bliska. Zaczniemy od narodzin *MiGa-29*.

Historia *MiGa-29* rozpoczyna się w 1970 roku, kiedy to biuro Mikojana rozpoczęło opracowywanie projektu myśliwca na lata osiemdziesiąte. Z początku wszystko odbywało się bez wiedzy władz partyjnych, dzięki czemu konstruktorzy mogli spokojnie realizować swoje pomysły. Tymczasem rząd ZSRR zainteresował się projektem, któremu od razu nadał bardzo wysoki priorytet. Przedstawione wymagania techniczne opisywały nowy samolot jako myśliwiec szturmowy, mający zastąpić poprzednie generacje myśliwców taktycznych, począwszy od *MiGa-21*, przez *MiGa-23*, aż do *Su-15* i *Su-17*.

Przyczyny, która spowodowała duże zainteresowanie nowym *MiGiem*, należy szukać w ówczesnym systemie walki. Przyjęta przez NATO technika penetracji terytorium wroga na małych wysokościach sprawiła, że przestarzały radziecki system obrony przeciwlotniczej stał się niewydolny. Żaden z samolotów radzieckich nie był wyposażony w radar przeszukujący dolną półsferę. Poza tym zachodnie samoloty nowej generacji, takie jak *F-15 Eagle* czy *F-16*, znacznie wyprzedzały radzieckie odpowiedniki, dzięki lepszemu i elastyczniejszemu uzbrojeniu. Tak więc kryzys, który ogarnął radzieckie wojska lotnicze, zwiększył zainteresowanie nowym projektem *MiGa*.

Szczegółowe prace rozpoczęły się w 1974 roku, gdy po stronie amerykańskiej pojawiły się pierwsze *F-15*. Podobieństwo *MiGa* do tego samolotu spowodowało, że wiele osób do dzisiaj oskarża Mikojana o skopiowanie sylwetki *F-15* lub *F/A-18*. Jednak konstrukcja *MiGa-29* znacznie się od nich różni. Skośne zdwojone usterzenie pionowe, mocno wydłużone nasady skrzydeł, szeroko rozstawione silniki i kadłub nośny, pod względem aerodynamicznym, znacznie różnią od siebie te maszyny. Prawa fizyki są jednakowe dla wszystkich producentów samolotów, dlatego zbieżność rozwiązań jest nieuchronna.

W 1977 roku pierwszy z trzynastu prototypów *MiGa-29* odbył swój dziewiczy lot. Od tego momentu, dzień za dniem, miesiąc za miesiącem, z wielkim zapałem testowano kolejne podzespoły samolotu. Pierwsze produkcyjne egzemplarze trafiły do oceny lotnictwa w 1983 roku. Pierwszeństwo uzyskały radzieckie pułki lotnicze stacjonujące we wschodnich Niemczech. Już po bardzo krótkim czasie użytkowania napłynęło do biura Mikojana wiele pozytywnych ocen. Od tamtego czasu, aż po dzień dzisiejszy, *MiG-29* robi oszałamiającą karierę na świecie. Do 1988 roku wyprodukowano 450 sztuk, które zakupiły kraje Układu Warszawskiego, Indie, Irak, Syria i inne. Można się spodziewać, że już wkrótce licencja na ten samolot zostanie zakupiona przez wiele innych państw.

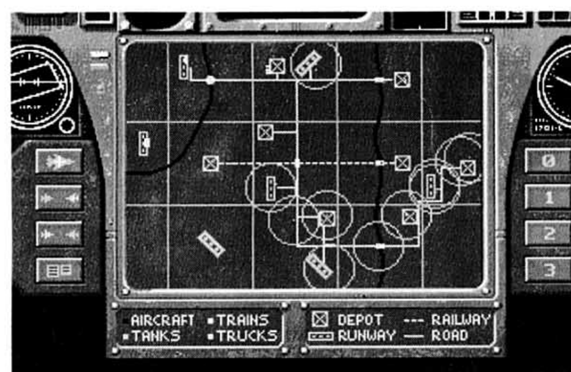
MiG-29 jest dolnopłatem o dwóch silnikach. Jego maksymalna prędkość na poziomie morza wynosi 1.2 Macha, a na maksymalnej wysokości - 2.3 Macha. Duża moc silników umożliwia szybkie wznoszenie się, nawet do 15 km w ciągu minuty! Maksymalny pułap to 20 km. Bez uzbrojenia i paliwa waży ponad 8 ton, natomiast całkowita masa startowa wynosi blisko 18 ton.

MiG-29 wyposażony jest w dwa silniki Tumański R-22D, każdy o ciągu 5100 KG lub 8600 KG z dopalaniem. Zastosowanie dwóch jednostek napędowych podyktowane było przede wszystkim zwiększeniem bezpieczeństwa. *MiG-29* jako jeden z niewielu samolotów, potrafi nie tylko latać o jednym silniku, ale również startować! Dzięki dużej odległości między silnikami, trafienie jednego z nich nie przerywa pracy drugiego. Dużą zaletą tych silników w stosunku do amerykańskich jest bardziej równomierna praca i możliwość szybszego zwiększenia mocy. Wloty powietrza umieszczone poniżej kadłuba, gdy samolot znajduje się na płycie lotniska, są automatycznie zamykane za pomocą klap. W tej sytuacji powietrze dostarczane jest z górnej części skrzydeł. Takie rozwiązanie zapobiega zasysaniu drobnych kamieni z pasa startowego, dzięki czemu zwiększa się okres bezawaryjnej pracy.

Samolot nie posiada komputerowego systemu wspomagania sterowaniem Fly-by-Wire. Dzięki temu, że z niego zrezygnowano, *MiG-29* może wykonywać figury akrobacyjne niemożliwe dla wielu innych samolotów. Przykładem może być manewr dynamicznego zmiejszenia prędkości, tak zwana "kobra Pugaczowa". Polega on na gwałtownym pochyleniu







samolotu do tyłu (prawie do pionu), przez co bez znaczącej zmiany kierunku lotu gwałtownie maleje prędkość. Zastosowane w *MiGu* komputery mają jedynie wspomagać sterowaniem mechanizacji skrzydeł.

Ciekawostką konstrukcyjną *MiGa-29* jest to, że kadłub, dzięki specjalnemu kształtowi, wytwarza aż 40% całkowitej siły nośnej. Dodając do niego znakomite skrzydła, uzyskano samolot o niespotykanej dotąd zwrotności. *MiG-29* jest zdolny do wykonywania długiego lotu na kątach natarcia do 45 stopni! Nie trzeba chyba tłumaczyć, jaki to ma wpływ na minimalną prędkość lotu.

W *MiGu-29* zastosowano znakomity radar NO-193 "pożyczony" przez tajne służby wywiadowcze z zachodniego urządzenia radiolokacyjnego "Hughes APG-65". Dzięki wykradzionym informacjom, ZSRR zaoszczędziło miliony dolarów na prace badawczo-rozwojowe. Dodajmy, że zachodni pierwowzór posiada tylko trzy tryby pracy, natomiast rosyjska kopia aż pięć. Dodatkowe dwa stanowią wyrafinowany układ celowniczo-detekcyjny. Tak więc, w tym przypadku możemy śmiało powiedzieć, że uczeń przerósł nauczyciela.

Poważną wadą *MiGa-29* jest prymitywna kabina pilota. Przyrządy pomiarowe są nieergonomicznie rozmieszczone, przez co reakcja pilota w pewnych sytuacjach może być nieco opóźniona. Prawdopodobnie tę niedogodność nadrabia wyświetlacz HUD, który wszystkie informacje przedstawia na przedniej szybie w sposób skondensowany i uproszczony. Mikojan twierdzi, że pilot może prawie cały czas obserwować otoczenie. Oprócz HUDa, *MiG-29* posiada specjalny celownik z wyświetlaczem w hełmie. Każdy ruch głową pilota rejestrowany jest przez komputer, dzięki czemu wiadomo, w którą stronę patrzy. Podczas celowania nie trzeba ustawiać samolotu dziobem do celu, tak jak to ma miejsce w innych samolotach, ale wystarczy na niego spojrzeć i przycisnąć FIRE.

Po tej małej dawce teorii lotniczej, możemy wrócić do naszego symulatora. Gra rozpoczyna się gdzieś w Ameryce Środkowej. Teren o powierzchni 20 tys. km kwadratowych wraz z wieloma cennymi instalacjami został opanowany przez rebeliantów. Kilka dni wcześniej komisja ONZ uchwaliła rezolucję o interwencji błekitych hełmów. Niestety, okupanci nie mają zamiaru się poddać. Do wyzwolenia napadniętego kraju zostały wyznaczone siły amerykańsko-radzieckie, w skład których wchodzi pilotowany przez Ciebie radziecki myśliwiec *MiG-29M*. Twoim zadaniem jest przełamanie naziemnej linii zaopatrzeniowej wroga. Baza, do której zostałeś przydzielony, znajduje się 40 mil od najbliższych składów zaopatrzenia rebeliantów. Podczas lotu możesz spotkać sojusznicze *F-18* lub siły naziemne. Przeciwna strona dysponuje samolotami *Mirage 2000*, *F-16* i *MiGami-29*.

Na początku gry należy wybrać misję:

1). przerwanie linii zaopatrzeniowych,

2). oczyszczenie baz lotniczych,

3). zniszczenie instalacji strategicznych,

4). zajęcie kwatery głównej rebeliantów.

Dla początkujących dostępny jest lot ćwiczebny na poligonie, podczas którego spokojnie można nauczyć się operowania systemami samolotu. Opcja autostabilizacji pomaga "zielonym" pilotom postawić pierwsze kroki. Sterowanie myśliwcem odbywa się przy pomocy myszy, zwykłego lub analogowego joysticka, bądź też klawiatury. Symulator umożliwia operowanie sterem kierunku (pionowy statecznik).

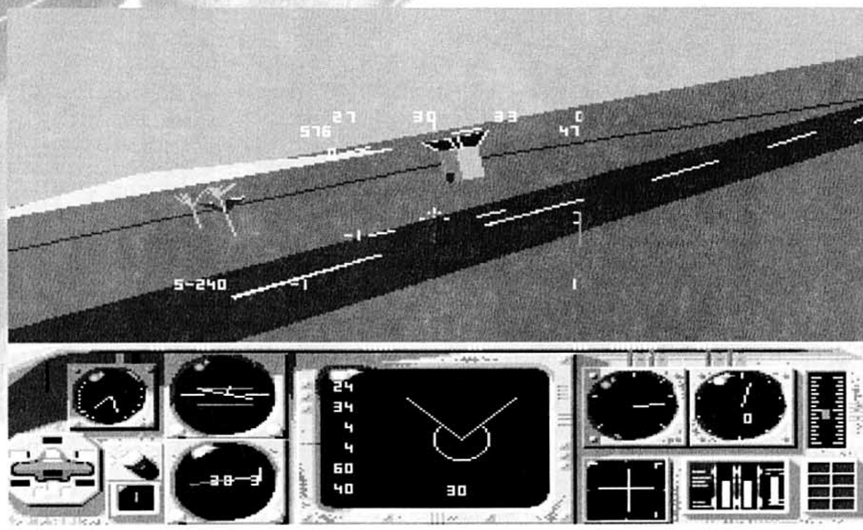
Wszystkie standardowe elementy symulacji, jak uwzględnienie zmiany gęstości powietrza na różnych wysokościach, czy zmiejszenie zwrotności wraz ze spadkiem ciśnienia, są tutaj uwzględnione. Dla wybrednych graczy dostępna jest dodatkowa opcja modelu zaawansowanego, w której program przelicza siły nawet daleko poza zakresem normalnego lotu. Pozwala to na wykonanie wszystkich możliwych elementów akrobacji (np. wcześniej wspomnianej "kobry Pugaczowa", albo ślizgu na ogon). Niestety model realistyczny dostępny jest jedynie na komputerze klasy PC z zegarem przynajmniej 16 MHz.

Program posiada możliwość grania na dwa komputery przez złącze szeregowe.

Podsumowując, **MiG-29M SUPERFULCRUM** jest przeznaczony przede wszystkim dla osób o niezbyt wygórowanych wymaganiach. Pod względem zaawansowania umieściłbym go pośrodku skali. Krótka, zwięzła polska instrukcja umożliwia rozpoczęcie gry już po kilkunastu minutach. Jedyną wadą są nieciekawe efekty dźwiękowe.

Maciej Klimkiewicz

Program jest rozprowadzany przez polskiego dystrybutora licencyjnego oprogramowania:
IPS Computer Group
ul. Okrężna 3
02-916 Warszawa



688 ATTACK SUB



Producent: Electronic Arts

Pojawienie się na ekranach kin filmu *"Top Gun"* spowodowało gwałtowny wzrost zainteresowania techniką lotniczą. W konsekwencji tego faktu niezwykłą popularność zyskały również symulatory lotnicze oferowane na nasze domowe mikrokomputery. Fascynacja ta trwa po dzień dzisiejszy, a ilość oferowanych w sprzedaży symulatorów wzrasta z miesiąca na miesiąc.

Wydawać by się mogło, że premiera filmu *"Red October"* spowoduje podobny "boom", skierowany tym razem na okręty podwodne. Tak się jednak nie stało. Złożyły się na to trzy zasadnicze przyczyny. Po pierwsze, przeciętny widz (potencjalny gracz) wie znacznie więcej o samolotach, niż o okrętach podwodnych. Po drugie, wszelkie informacje dotyczące tego typu jednostek wojennych są ściśle strzeżone ze względu na ich priorytetowe znaczenie w strukturze ofensywno-obronnej każdego mocarstwa. Po trzecie natomiast, w chwili obecnej na rynku gier komputerowych dostępne są tylko dwa w pełni dopracowane symulatory współczesnych okrętów podwodnych: **Red Storm Rising** firmy ***MicroProse*** oraz **688 Attack Sub** firmy ***Electronic Arts***. Również tworzenie tego rodzaju gier symulacyjnych jest trudniejsze. Związane to jest z koniecznością zachowania dużej atrakcyjności gry, przy odpowiednio wiernym przedstawieniu realiów wojny podwodnej. Trudno bowiem wyobrazić sobie, że nawet najbardziej wytrzymały gracz potrafiłby oczekiwać przez blisko godzinę na efekt swojego ataku. Na szczęście twórcom **688 Attack Sub** udało się sprawnie połączyć wierność symulacji z rozsądnym tempem rozgrywających się zdarzeń. Odbyło się to kosztem pewnych zmian w charakterystykach sprzętu bojowego (np. zmniejszono maksymalny zasięg torped z ok. 40 na 10 mil morskich, czyli do około 18,52 km).

Postaram się teraz, w dużym skrócie, wprowadzić w realia podwodnej wojny. Na początek kilka faktów z historii broni podwodnej.

Przyjmuje się, że pierwszego udanego zanurzenia pod wodę dokonał w 1620 roku holenderski lekarz Cornelius Drebbel. Odbyło się to w Londynie, a okręt Drebbela miał drewnianą konstrukcję, na którą naciągnięto natłuszczoną skórę, mającą uniemożliwiać przenikanie wody do wnętrza. Machina była napędzana siłą ludzkich mięśni za pośrednictwem wioseł umieszczonych w uszczelnionych otworach. Od tamtej pory przez prawie 200 lat niczego naprawdę nowego nie wniesiono do ogólnej koncepcji budowy okrętów mających się poruszać pod wodą. Również prototypowe modele okrętów podwodnych budowane przez R. Fultona w latach 1798-1801, nie zostały uwieńczone sukcesem. Dopiero rok 1866 przyniósł pewną nowość. Rosjanin I. Aleksandrowski zastosował wówczas po raz pierwszy napęd mechaniczny w zbudowanej przez siebie jednostce.

Praktycznie eksperymenty w latach 1866-1910 ukształtowały ogólną charakterystykę wojennego okrętu podwodnego:

a). Podwójny napęd:
- akumulatorowy silnik elektryczny do napędu pod wodą,
- silnik Diesla lub turbina gazowa Waltera do napędu na powierzchni.

b). Torpedy - główne uzbrojenie.

c). Peryskop - podstawowe źródło informacji o nieprzyjacielu.

Przełom przyniosła dopiero Pierwsza Wojna Światowa. Okręt podwodny wkroczył w nią jako jednostka częściowo eksperymentalna i niebezpieczna w eksploatacji, a wyszedł z niej, będąc pełnosprawnym okrętem wojennym zdolnym do długich samotnych rejsów.

Okres międzywojenny przyniósł stagnację i jak to często bywa w historii ludzkości, motorem nowych zmian stała się kolejna wojna światowa. Przyniosła ona zaciętą rywalizację między flotą nawodną i podwodną. W początkowym okresie walk niemieckie U-booty zadały aliantom dotkliwe straty. W odpowiedzi na to, alianci wprowadzili system silnie strzeżonych konwojów oraz rozpoczęli stosować na szeroką skalę urządzenia ulradźwiękowe pozwalające wykrywać okręt podwodny w zanurzeniu. Niemcy w rewanżu szeroko wprowadzili swoją najnowszą broń - samonaprowadzające się torpedy akustyczne. Zaskoczenie było pełne, lecz nie trwało długo. Wkrótce na alianckich okrętach pojawiły się tzw. "grzechotki" holowane w pewnej odległości za okrętem i robiące dostatecznie dużo hałasu, by zdezorientować nadciągającą torpedę. Do walki z niemiecką flotą podwodną włączono lotnictwo morskie, które przyczyniło się do zakończenia panowania niemieckich okrętów podwodnych na Atlantyku. Wydawało się więc, że era niebezpiecznych okrętów podwodnych mija bezpowrotnie. Jednak lawinowy rozwój techniki wojskowej, zwłaszcza atomistyki oraz elektroniki, spowodował dalszy rozwój broni podwodnej. Nim to jednak nastąpiło, konstruktorzy i naukowcy zostali zmuszeni do olbrzymiego wysiłku. Zmniejszenie masy reaktora atomowego, regeneracja powietrza podczas wielomiesięcznego pobytu w zanurzeniu, odpowiednie instalacje zabezpieczające załogę przed promieniowaniem przenikliwym, to tylko kilka spośród wielu problemów, jakie należało rozwiązać. O kosztach całego przedsięwzięcia lepiej nie wspominać.

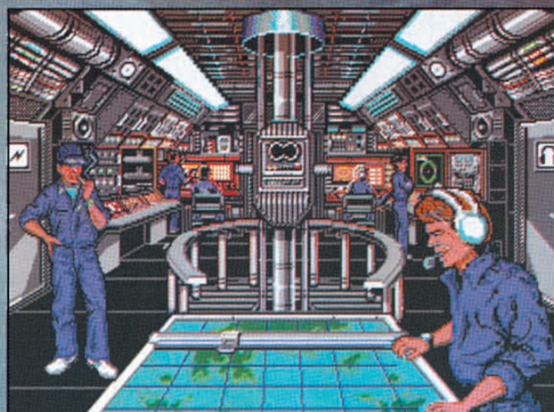
Wszystkie trudności zostały jednak przezwyciężone i 21 stycznia 1954 r. w USA zwodowano pierwszy okręt podwodny o napędzie atomowym, któremu nadano nazwę *"Nautilus"*. Tak między innymi nazywały się prototypy R. Fultona, okręt w powieści *"20 000 mil podmorskiej żeglugi"* J. Verne oraz amerykański okręt podwodny, którym w 1931 r. G.H. Wilkins próbował bez powodzenia dotrzeć pod pokrywą lodową do bieguna północnego.

Właśnie atomowy *"Nautilus"* jako pierwszy okręt podwodny na świecie przepłynął w 1958 r. przez biegun północny pod lodami.



Okręt klasy "Los Angeles" (USA)

Okręt klasy "Alfa" (ZSRR)





W ten sposób zbliżyliśmy się do czasów współczesnych. Czas teraz przedstawić głównych bohaterów gry **688 Attack Sub**. Do wyboru mamy bowiem dwa typy jednostek: *"Los Angeles"* po stronie amerykańskiej oraz *"Alfa"* po stronie radzieckiej. Oba te okręty zostały zbudowane zgodnie z zasadami hydrodynamiki, intensywnie rozwijającej się po II w. św. Posiadają więc opływowe kształty, sylwetką przypominają wrzeciono, usunięto z nich wszystkie wystające elementy oraz tak ukształtowano śrubę, aby zminimalizować zakłócenia przepływu. Pozwoliło to na osiągnięcie pod wodą maksymalnej szybkości ok. 40 węzłów (czyli ok. 74.08 km/h).

Ze względu na lepsze wyposażenie elektroniczne okręt amerykański przeznaczony został raczej dla początkujących graczy, natomiast jego radziecki odpowiednik stanowi wyzwanie dla podmorskich asów. Przed wyruszeniem w morze zapoznamy się z oferowanymi przez program scenariuszami.

688 Attack Sub oferuje 9 zadań bojowych, przy czym nie wszystkie są przeznaczone dla obu okrętów. Dostępna jest również opcja treningu - *Torpex 89*, podczas której musimy w ciągu 15 minut zatopić trzy wycofane ze służby niszczyciele klasy *"Forret Sherman"*. Każda z misji bojowych rozgrywa się w innym rejonie świata (począwszy od Morza Barentsa, przez Morze Śródziemne, cieśninę Giblartarską, Morze Ochockie, Ocean Atlantycki, aż po nasz rodzimy Bałtyk). Scenariusze zo stały tak dobrane, aby przedstawić przekrojowy obraz zadań stawianych przed dowódcą okrętu podwodnego (pojedynki między okrętami podwodnymi, rakietowe ata ki na instalacje lądowe, eskorta statków cywil nych itp.). Wszystkie misje dostępne są na dwóch poziomach trudności: *"Beginner"* oraz *"Standard"*.

Cały okręt podwodny jest podzielony na sekcje. Centralnym punktem obu okrętów podwodnych jest kiosk dowodzenia. Z tego miejsca mamy bowiem bezpośredni dostęp do wszystkich stanowisk niezbędnych do sterowania statkiem.



Są to:

KABINA RADIOWA - tutaj odbieramy rozkazy oraz otrzymujemy niezbędne informacje o czekającym nas zadaniu.

TABLICA STANU UKŁADÓW - jeżeli nasz okręt doznał uszkodzeń, to w tym miejscu możemy dowiedzieć się o ich rodzaju oraz zagrożeniu, jakie stanowią dla żywotności statku.

TABLICA STEROWANIA OKRĘTEM - pozwala na zmianę kursu statku (np. jego szybkości, głębokości zanurzenia). Okręty klasy *"Los Angeles"* wyposażone są dodatkowo w specjalny so nar dostarczający dane na temat ukształtowania znajdującego się pod statkiem dna (sonar to zespół urządzeń wysyłają cych oraz odbierających fale dźwiękowe - sonar czynny; tylko odbierających wspomniane fale - sonar bierny). Informacje te są analizowane przez komputer, następnie zaś przedstawiane w postaci mapy konturowej.

TABLICA STEROWANIA UZBROJENIEM - w tym miejscu dokonujemy wyboru odpowiedniego rodzaju rakiet lub torped, których zamierzamy użyć. Zależnie od wykonywanego zadania mamy do dyspozycji:

1. Okręt klasy *"Los Angeles"*:

a). torpedy typu Mark 48, naprowadzane akustycznie płynące z szybkością ok. 50 węzłów (ok. 92.6 km/h !),

b). samosterujące pociski przeciwokrętowe Harpoon o zasięgu ok. 130 km,

c). pocisk samosterujący Tomahawk o zasięgu ok. 460 km (przeciwko okrętom) bądź 2600 km (cele lądowe),

d). wytwarzacze szumu, pozwalające zmylić sonary przeciwnika,

2. Dla okrętu klasy *"Alfa"* mamy do dyspozycji jedynie torpedy typu 53 o maksymalnej szybkości ok. 47 węzłów (ok. 87 km/h).

KABINA SONAROWA - "okno na świat"





okrętu podwodnego. To stąd właśnie pochodzą dane dotyczące odległych obiektów nawodnych i podwodnych, uzyskane dzięki analizie sygnałów odebranych przez urządzenia sonarowe. Niezwykle widowiskowa jest praca z "analizatorem częstotliwości" przedstawiającym w sposób dźwiękowy i wizualny widma częstotliwości wykrytych obiektów. Pozwala to na prawidłową identyfikację potencjalnych celów.

TABLICA NAWIGACYJNA - jest to stanowisko umożliwiające śledzenie kursów nieprzyjacielskich jednostek, jak również potencjalnej drogi własnego okrętu. Tutaj także następuje programowanie pokładowego autopilota. Jako dodatkową opcję przewidziano możliwość dwukrotnego przyspieszenia upływu czasu gry, co jest niezwykle przydatne podczas pokonywania rozległych przestrzeni oceanicznych.

PERYSKOP - urządzenie, które towarzyszyło okrętom podwodnym od momentu ich powstania i które nadal stanowi jedno z najpoważniejszych źródeł informacji o otoczeniu statku. Często zdarza się, że tylko bezpośrednia obserwacja pozwala jednoznacznie określić status celu: przyjaciel lub wróg. Na stanowisku tym można namierzać również pojedyncze jednostki oraz odpalać ich kierunku torpedy lub pociski.

Kioski dowodzenia na obu okrętach różnią się ustawieniem i wyglądem poszczególnych stanowisk. Poza dwoma wyjątkami, spełniają one jednak te same zadania. W przypadku radzieckiej jednostki, dla zachowania nastroju gry zastosowano liternictwo stylizowane na alfabet rosyjski. Nawet dla znającego zarówno język angielski, jak i rosyjski mieszanka taka skutecznie zniechęca do czytania czegokolwiek. Na szczęście po naciśnięciu określonej kombinacji klawiszy następuje powrót do "normalnej" czcionki.

Podobnie jak wszystkie inne produkty firmy **Electronic Arts**, tak i **688 Attack Sub** jest programem dokładnie przemyślanym i dopracowanym. W przypadku omawianej symulacji zawdzięczamy to przede wszystkim panu ***Johnowi W. Ratcliffowi***, dla którego rozwój technik symulacyjnych stanowi życiową pasję.

Autorzy zadbali o staranną grafikę oraz niezwykle przekonujące efekty dźwiękowe. Bardzo dobrym pomysłem okazało się przedstawienie na zdjęciach niektórych członków załogi pojawiających się przy okazji komunikatów związanych z reprezentowanymi przez nich stanowiskami. Pozwala to na chwilę stać się rzeczywistym dowódcą okrętu, od którego decyzji zależą losy kilkudziesięciu ludzi, a nawet świata. Bardzo dokładnie reprezentowane są także elementy widziane przez peryskop. Bez trudu można rozpoznać typ zbliżającego się statku lub śmigłowca.

Praktycznie każdej czynności mechanicznej towarzyszy odpowiedni dźwięk. Słychać więc podnoszący się peryskop, odległe wybuchy wystrzelonych przez nas torped, a kiedy popełnimy szczególnie rażący błąd, któryś z członków załogi upomni nas zaskoczonym głosem. Niepowtarzalne, choć smutne efekty towarzyszą również tonącemu okrętowi.

Możemy więc przeżyć emocjonującą przygodę, której losy nie będą uzależnione od raz ustalonego scenariusza, lecz będą następstwem podejmowanych przez nas decyzji.

Tomasz Łoboda



*Program **688 Attack Sub** jest rozprowadzany w zestawie **Air * Land * Sea** przez polskiego dystrybutora licencyjnego oprogramowania:*
IPS Computer Group
ul. Okrężna 3
02-916 Warszawa

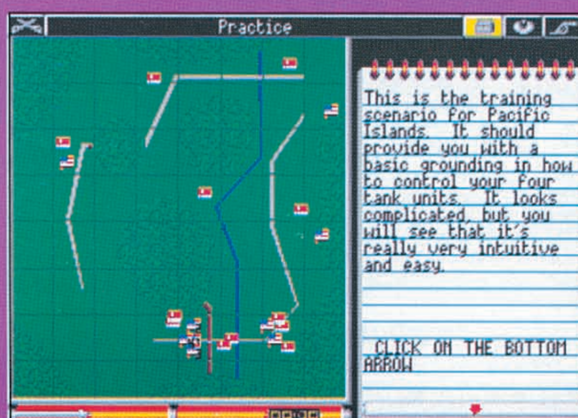








Unit 1
Unit 2
Unit 3
Unit 4
PACIFIC ISLANDS
$2360K
Artillery support is about to begin



Practice
This is the training scenario for Pacific Islands. It should provide you with a basic grounding in how to control your four tank units. It looks complicated, but you will see that it's really very intuitive and easy.
CLICK ON THE BOTTOM ARROW



Unit 1
Unit 2
Unit 3
Unit 4
PACIFIC ISLANDS
$2360K
MPH





Producent: Empire

Po zapoznaniu się z wprowadzeniem do gry **Pacific Islands** oraz ze skróconą historią broni pancernej - ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH nr 1/93, możemy przejść do dowodzenia kompanią czołgów.

Grę zaczynamy od ekranu "*Filing Gabinet*" - dokonujemy tutaj wyboru dowódcy oddziału (8 kartotek do dyspozycji; *Cancel* - rezygnacja z wybranej osoby, *Reset* - wymazanie nazwiska, wpisanie nowego, *Play* - rozpoczęcie gry). Występują też opcje:

a). wyjście z gry,

b). informacja o prawach autorskich, zmiana języka komunikatów,

c). scenariusz treningowy - praktyka na poligonie w USA.

Następnie przechodzimy do ekranu "*Battle Selection Screen*" - możemy się tutaj zapoznać z mapą wyspy. Podzielona jest ona na kwadraty różnego koloru:

- ***niebieskie*** - teren neutralny, obszary przemieszczenia do rejonu walk,
- ***żółte*** - obszary wcześniej przez nas oczyszczone z oddziałów przeciwnika (wykonane zadania),
- ***czerwone*** - zadania do wykonania (po kwadratach niebieskich i żółtych można bezpiecznie przemieszczać oddziały, aż do wskazania na kwadrat czerwony - w ten sposób wybieramy zadanie oraz kierunek z jakiego wejdziemy na obszar kwadratu).

Dostępne tutaj opcje i informacje:

a). powrót do *Filing Gabinet*,

b). nazwa wyspy, data,

c). tekst informacyjny,

d). aktualny czas gry.

Po wybraniu określonego zadania przechodzimy do ekranu tworzenia grupy (na początku gry), napraw, uzupełniania amunicji (w późniejszej fazie). Na samym początku gry posiadamy fundusz 55.000 tys. $ na stworzenie własnej jednostki (dla uproszczenia, podane poniżej ceny są w tysiącach $).

Pada tutaj pytanie:

"Do you want to stock your units using the default settings?"

Jeżeli odpowiemy przecząco - musimy sami stworzyć własne plutony (ciekawe są grupy złożone z trzech *Abramsów* i jednego *Bradley'a*).

Jeżeli wyrazimy zgodę - otrzymamy następujące plutony:

Unit 1 - dwa *Abramsy* i dwa *ITV*,

Unit 2 i Unit 3 (identyczny skład) - cztery *Abramsy*,

Unit 4 - dwa *Bradley'e* i dwa *M113*.

Ceny poszczególnych jednostek są następujące:

- *Abrams*: 2500 - nowy czołg,
- *Abrams*: 1500 - wóz uszkodzony, niższe morale załogi (sylwetka pojazdu z czerwoną wieżą), koszty napraw i podwyższenia morale są niższe, niż nowego czołgu, wymagają jednak czasu.
- *Bradley*: 1500, 800.
- *ITV*: 1000, 600.
- *M113*: 400, 200.

Cena amunicji (można ją kupować po jednej i po 10 szt.):

- pociski kumulacyjne: 20.
- pociski rdzeniowe: 40.
- granaty dymne: 10.
- rakietowe: 100.

Pojazdy mogą mieć różne zapasy pocisków (kumulacyjne, rdzeniowe, dymne, rakietowe):

- *Abrams* - 25, 30, 0, 2.
- *Bradley* - 0, 0, 7, 2.
- *ITV* - 0, 0, 12, 0.
- *M113* - 0, 0, 4, 0.

Dodatkowe opcje i informacje:

a). data, godzina,

b). stan poszczególnych plutonów oraz pojazdów (amunicja, morale i uszkodzenia),

c). finanse,

d). zakup pojazdów,

e). naprawy, podwyższanie morale, zmiana czasu (można przeprowadzać walki podczas dnia lub w nocy).

Po skompletowaniu jednostki lub dokonaniu napraw, przechodzimy do ekranu odprawy. Zapoznajemy się tutaj z mapą terenu, na którym będziemy walczyli oraz poznajemy dokładnie cele, jakie postawiło przed nami dowództwo.

Opcje i informacje:

a). mapa i zadanie,

b). przejście do gry, rezygnacja,

c). nazwa wyspy,

d). godzina rozpoczęcia akcji,

e). tekst (przewijanie strzałkami na dole i górze kartki),

f). dane rozpoznania,

g). wsparcie artyleryjskie (można zmienić czas rozpoczęcia ostrzału oraz miejsce celowania).

Gdy rozpoczniemy już grę, przechodzimy do ekranów sterowania (obserwacyjny, mapa, uszkodzenia). Plutony są tutaj traktowane tak, jakby każdy z nich był jednym (dosyć dużym) czołgiem. Mamy do wyboru ekran jednoczesnego sterowania (podzielony na cztery małe ekrany - każdy dla innego plutonu) oraz ekrany szczegółowe

(dla konkretnej jednostki rozwija się jeden wybrany mały ekran).

Zawsze mamy dostęp do funkcji:

1). przejście między ekranami jednoczesnego sterowania oraz szczegółowymi;

2). wybór określonego plutonu;

3). wybór typu ekranu (mapa, obserwacja, uszkodzenia);

4). poddanie się;

5). pauza;

6). stan finansów;

7). godzina;

8). morale jednostek amerykańskich i radzieckich;

9). stopień dowódcy kompanii.

Teraz przedstawię szczegółowe ekrany symulacji.

OBSERWACYJNY - widok z wozu dowodzenia plutonu. Dostępne opcje i informacje (podkreślone są opcje, dostępne także w przypadku użycia ekranu jednoczesnego sterowania):

a). zasłona dymna (włączenie termicznych agregatów dymnych);

b). przełącznik obrazu normalnego i termowizyjnego;

c). obracanie wieży, kierunek jazdy czołgu (nie można przy jego pomocy zmienić kierunku poruszania się pojazdów);

d). włączenie lornetki;

e). natychmiastowe zatrzymanie jednostki (bardzo przydatne w przypadku dostania się w pole ostrzału wrogiego oddziału);

f). rodzaj załadowanej amunicji:

- pocisk kumulacyjny,
- rdzeniowy,
- rakieta,
- granaty dymne,
- karabin maszynowy,

oraz ilość dostępnych pocisków (karabin maszynowy ma ich nieograniczoną liczbę, można sobie postrzelać na wiwat);

g). aktywizacja celownika laserowego (celownik zmienia kształt w momencie namierzenia jakiegoś obiektu).

MAPA - zapoznajemy się tutaj dokładnie z terenem działań, widać rozmieszczenie oddziałów amerykańskich i czasami (!) radzieckich. Na mapie wydajemy naszym jednostkom rozkazy przemieszczania się (zmiana położenia krzyżyka kursora). Dostępne opcje i informacje:

a). czas dotarcia do punktu przeznaczenia;

b). wyszukiwanie aktualnego położenia jednostki (przydatne po użyciu następnej opcji);

c). przesuwanie centrum mapy (przy powiększeniu; można dokładniej spenetrować obszar walki);

d). przybliżanie widoku (więcej detali, mniejszy obszar);

e). skala powiększenia (0.2; 0.3; 0.5; 1.0; 2.0; 4.0);

f). oddalanie widoku;

g). natychmiastowe zatrzymanie jednostki;

h). regulacja szybkości przemarszu, informacja o szybkości poruszania się jednostki (w milach na godzinę),

i). rozproszenie i koncentracja szyku oddziału,

j). różne rodzaje szyku.

USZKODZENIA - informacja o dostępnej amunicji, morale załóg poszczególnych wozów oraz o ich uszkodzeniach. Dostępne informacje i opcje:

a). ilość amunicji,

b). morale załogi (kolory: zielony - wszystko w porządku, żółty - obniżenie poziomu, czerwony - poważna sytuacja),

c). uszkodzenia pojazdu (oznaczenia kolorystyczne jak wyżej).

W grze "biorą udział" następujące konstrukcje wozów bojowych armii USA: *Abrams*, *Bradley* i *M113* (*ITV* to *M113* z modułem przeciwpancernym). "Pierwszoplanowym bohaterem" jest tutaj niewątpliwie *Abrams*, dlatego zapoznamy się z nim dokładniej.



Czołg M1 - "General Abrams".

Rozpisano konkurs na budowę projektu czołgu, który miał posiadać, między innymi, następujące cechy:

- duży zasięg skutecznego ognia,
- duże prawdopodobieństwo trafienia pierwszym pociskiem ruchomego celu,
- odporność na większość stosowanych środków przeciwpancernych,
- zwiększona manewrowość.

Wygrał projekt firmy Chrysler Corporation (w czerwcu 1973 r.). Tak powstał *M1* (początkowe nazwy: *XM-803* i *XM-1*). Pierwsze dostawy dla armii USA rozpoczęto w 1980r.

Opancerzenie spawane z płyt stali pancernej. W przedniej części kadłuba i wieży zastosowano tzw. pancerz warstwowy, laminowany typu Chobham - dodatki elementów ceramicznych i stopów lekkich. Osłabia on promieniowanie neutronowe, jest 2.8 raza skuteczniejszy, niż pancerz stalowy o tej samej masie (stanowi dobrą ochronę przed kumulacyjnymi pociskami kalibru 125 mm). Masa osłony pancernej przekracza 30 t (ok. 55% masy całkowitej czołgu, która wynosi 57,1 t - *M1A1* lub 54,5 t - *M1*). Napędzany jest turbiną gazową typu AGC-1500C (mniejszy poziom hałasu, znaczne zużycie paliwa - ok. 440 litrów na 100 km). Czołg *M1* osiąga prędkość 30 km/h w czasie 6.2 sek.

Prędkość max. czołgu *M1A1*:

- na drodze:
  68 km/h (*M1* - 72,4 km/h);
- w terenie:
  48 km/h (*M1* - 48,3 km/h).

Zasięg maksymalny 470 km (*M1* - 490 km).

Zdolność pokonywania przeszkód:

- wodne z marszu - do głębokości 1,22 m,
- pionowe - 1,25 m wysokości,
- rowy - 2,75 m szerokości,
- maksymalne wzniesienie do 60°.

Czas wymiany silnika (1137 kg) w warunkach polowych wynosi ok. 30 min. Mechanizmy skrętu firmy VOLANT zapewniają dowolny promień skrętu, koła mają indywidualne zawieszenie.

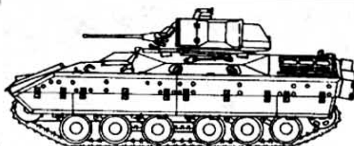
Podstawowe uzbrojenie: początkowo gwintowane działo 105 mm M-68, od 1985 r. - zachodnioniemieckie działo gładkolufowe Rheinmetall Rh-M-120 kalibru 120 mm (zmieniono nazwę czołgu na *M1A1*). Amunicja (40 nabojów), pociski: podkalibrowe z rdzeniem ze zubożonego uranu, kumulacyjne (wielozadaniowe) o przebijalności dla stali pancernej ok. 750 mm, z zapalnikiem kontaktowym. Szybkostrzelność praktyczna - 9 strzałów na minutę.



Dodatkowe uzbrojenie: dwa karabiny maszynowe 7,62 mm (jeden sprzężony z działem), kaem przeciwlotniczy kalibru 12,7 mm, wyrzutnie granatów dymnych lub przeciwpiechotnych (po 6 szt.) - po obu stronach wieży, termiczny agregat dymotwórczy. Istnieje możliwość mocowania wyrzutni na lufie działa oraz (nad włazem dowódcy) granatnika automatycznego 40 mm (zasięg 400 m). *M1* posiada: elektrohydrauliczny system stabilizacji uzbrojenia "w punkt" (sterowany przez komputer; uwzględnia m. in. ruch własny i celu), dalmierz laserowy, przelicznik balistyczny (uwzględnia czynniki atmosferyczne: siłę i kierunek wiatru, temperaturę powietrza) oraz urządzenia obserwacji pola walki i celowania (między innymi system termowizyjny AN/VSG-X umożliwiający wykrycie i identyfikację celów w całkowitej ciemności oraz w warunkach zadymienia lub zamglenia).

Załogę czołgu stanowią cztery osoby: dowódca, celowniczy, ładowniczy (w wieży) oraz kierowca (w kadłubie).

Od 1988 r. rozpoczęto instalowanie przyrządu obserwacyjnego CITV (umożliwia obserwację poszczególnych sektorów pola walki oraz wykrywanie i identyfikację zamaskowanych celów w każdych warunkach), ulepszonego przelicznika balistycznego oraz dalmierza laserowego.



BWP M2 - "General Bradley".

Konkurs na projekt bojowego wozu piechoty wygrała w listopadzie 1972 r. firma FMC Corporation (wozy XM 723). Po przeprowadzeniu badań przydatności bojowej w 1975 r. wprowadzono w prototypach szereg zmian i zdecydowano się na dwa typy pojazdów:

a). BW piechoty *XM2 Bradley*;

b). BW rozpoznawczy *XM3 Devers*.

W 1978 r. zmieniono ich oznaczenia na *M2* i *M3*.

Główne uzbrojenie stanowi szybkostrzelne działo M-242 "Bush-master" kalibru 25 mm (100 lub 200 strz/min). Z działem sprzężony jest karabin maszynowy M-240C kalibru 7.62 mm. W skład uzbrojenia wchodzi system przeciwpancernych pocisków kierowanych TOW (dwie wyrzutnie, siedem pocisków; umożliwia on zwalczanie broni pancernej do odległości 3750 m). *Bradley* posiada dwa pakiety po cztery wyrzutnie granatów (dymnych lub odłamkowych) oraz termiczny generator dymu.

Kadłub wykonany jest ze spawanego aluminium z dodatkowym pancerzem komorowym laminowanym (osłania kadłub z boków i z tyłu). *M2* posiada osłonę przeciwminową dna kadłuba. Masa bojowa ok. 22.6 t.

Jednostką napędową jest silnik dieslowski z turbodoładowaniem Cummins VTA-903T. Zasięg 483 km. Maksymalna prędkość na drodze 66 km/h (w wodzie 7.2 km/h). Maksymalne wzniesienie do 60 stopni, przeszkoda pionowa - 0.914 m, szerokość rowu 2.54 m.

XM2 Bradley posiada indywidualne amortyzatory dla wszystkich kół (oraz kilka dodatkowych amortyzatorów hydraulicznych). Jest pojazdem pływającym (napęd w wodzie - gąsienice).

Załoga składa się z 3 osób. *M2* może przewozić do siedmiu żołnierzy piechoty.

Od połowy lat 80. przeprowadzono kilka usprawnień, m. in.: nowe pociski przeciwpancerne o większej przebijalności, pociski rakietowe TOW-2. Powstała nowa wersja *M2A1* (może odpalać wszystkie wersje PPK TOW, może przewozić PPK Dragon oraz urządzenia termowizyjne AN/TAS-5...).

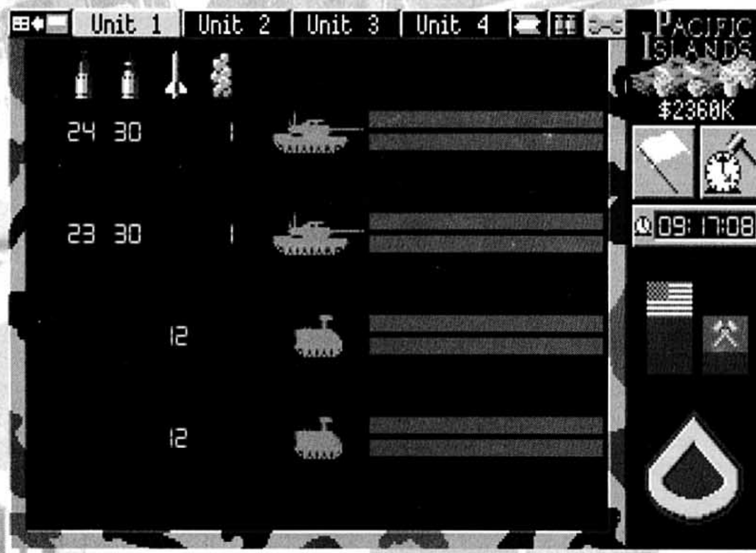


Transporter M901 (ITV).
Inne typy: M113, M577, M163.

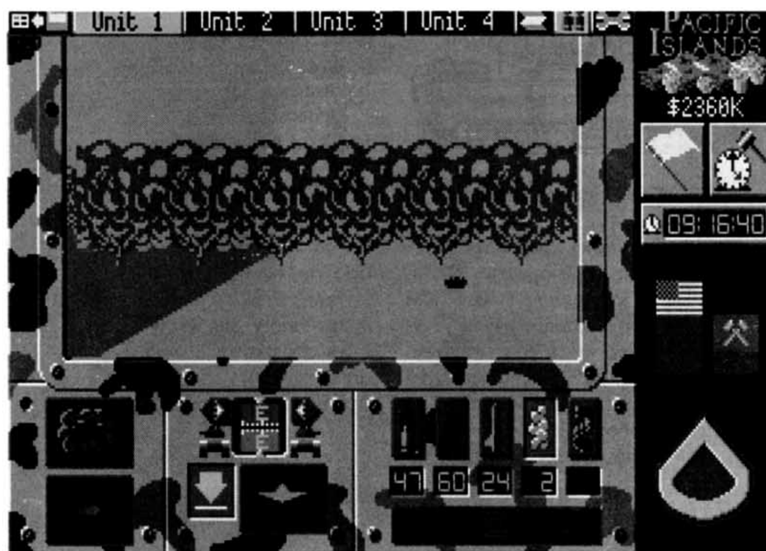
M113 były stosowane w armii amerykańskiej od lat 60. Według standardu 86 pododdziały piechoty zmechanizowanej wyposażone są w BWP *M2 Bradley* (proces zastępowania nadal trwa). Transportery *M113* okazały się stosunkowo słabo opancerzone (lekki pancerz aluminiowo-stalowy; ciężar 12-14 t - w zależności od modułu) i nie zdały egzaminu, szczególnie podczas działań w terenie zabudowanym. Poważną wadą *M113* i *ITV* (szczególnie w grze) jest brak indywidualnej, termicznej osłony dymnej.

Załoga "klasycznego" *M113* - dwie osoby (może przewozić 11 żołnierzy).

Prędkość maksymalna zbliżona do 42 km/h.







We współczesnej armii USA stosuje się m. in. następujące odmiany *M113* (moduły):

- przeciwpancerny - *M901* (sylwetka zbliżona do *ITV* w grze; *ITV* posiada wyrzutnię położoną bardziej z przodu i wyżej),
- dowodzenia - *M577*,
- przeciwlotniczy - *M163 Vulcan* (działko 20mm).

Sylwetka *M113* użyta w grze jest bardzo zbliżona do sylwetki samego tylko kadłuba (zwykłe uzbrojenie, to znaczy jeden lub dwa karabiny maszynowe, nie jest właściwie widoczne).

Podam teraz kilka praktycznych podpowiedzi z taktyki i strategii walki w grze **Pacific Islands**:

1). Aby uzyskać dobre wyniki w grze, nie trzeba być geniuszem strategii i taktyki (często dobre efekty przynosi metoda szarży kawaleryjskiej, byle nie na oślep!).

2). Działania powinny się mieścić w pewnym limicie czasu (40 minut?), przeciąganie gry (asekuracyjna metoda walki) może się skończyć dotkliwą porażką.

3). Podczas wypełniania zadań nie warto zbytnio szafować własnymi jednostkami (nagrody pieniężne nie są zbyt wysokie; przy dużych stratach własnych gra może się skończyć całkowitą likwidacją naszych jednostek).

4). Wypełnienie niektórych zadań wymaga koordynacji działań, jeśli nie czterech, to przynajmniej dwóch lub trzech plutonów, dlatego należy od początku gry trenować sterowanie kilkoma jednostkami.

5). Należy pamiętać, że w lesie i podczas przekraczania przeszkód wodnych, prędkość pojazdów gwałtownie spada.

6). W przypadku zagrożenia warto zmienić obraz, z ekranu jednoczesnego sterowania na szczegółowy - powiększa to celność ognia (na tym ekranie także łatwiej jest wyznaczać punkty docelowe przemieszczeń jednostek).

7). Niektóre osoby grające w **Pacific Islands** mają podczas pierwszych rozgrywek poważne trudności z odróżnieniem własnych jednostek od wrogich (może się zdarzyć, że ktoś przez pomyłkę "wykosi" pluton własnych czołgów, szczególnie z dużej odległości). Mogę w takim przypadku doradzić metodę prymitywną, ale skuteczną (w dzień!). Należy postawić indywidualną zasłonę dymną i przed ostrzelaniem celu sprawdzić (bez termowizji), czy posiada on taką zasłonę (w większości przypadków, jeżeli ją ma, to jest to jeden z własnych plutonów). Warto też sprawdzać mapę - oddziały amerykańskie są ZAWSZE na niej zaznaczone.

8). Warto korzystać z termowizji i z lornetki (poza pobytem we wsi i forsowaniem lasu, zastrzeżenie to dotyczy tylko lornetki PRZED dostrzeżeniem obcych pojazdów, wtedy można powiększyć obraz).

9). Stosowanie celownika laserowego zdecydowanie ułatwia celowanie (szczególnie w przypadku dużych odległości).

10). Pociski rdzeniowe dają znacznie lepsze efekty niż kumulacyjne (także przy niszczeniu innych obiektów, niż wozy bojowe przeciwnika!). Bardzo skuteczne są rakiety (duża celność i zasięg) - z tego powodu opłaca się pomyśleć o obecności przynajmniej jednego pojazdu z wyrzutnią w każdym plutonie.

11). Podstawowym pojazdem kompanii są czołgi *Abrams*. Z pozostałych najlepsze są *Bradley'e* (lepsze opancerzenie, 7 rakiet, granaty dymne i własna, termiczna osłona dymna). Wozy *M113* i *ITV* (moduł rakietowy na podwoziu *M113*) są łatwe do zniszczenia, nie posiadają własnej osłony dymnej, ani granatów (*ITV* ma tylko (?) pięć rakiet więcej, niż *Bradley*). Jedyną ich zaletą jest niska cena!

12). Niektóre zadania lepiej wypełniać w nocy (tylko obraz termowizyjny!).

13). Przed rozpoczęciem przemieszczania jednostek warto sprawdzić i zmodyfikować rodzaj szyku, w jakim mają się poruszać.

14). Na początku każdego zadania można wysłać jeden z plutonów na *rekonesans* - krótkimi skokami do przodu. Po osiągnięciu każdej nowej pozycji, oddział ten powinien dokładnie rozejrzeć się w terenie i (ewentualnie) zlikwidować dostrzeżone wrogie jednostki.

Na tym zakończę skrócony opis gry **Pacific Islands**. Mam nadzieję, że przekonałem niektórych "łamaczy joysticka" do tego rodzaju gier symulacyjnych. Spotkane tutaj elementy taktyki i strategii dowodzenia kompanią współczesnych wozów bojowych, uczą samodzielnego myślenia i szybkiego podejmowania decyzji. Natomiast zrozumienie realiów gry wymaga zapoznania się z historią bronii pancernej (chociaż w zarysie), a to są już elementy historycznej edukacji...

Jacek Ilczuk



MIDWINTER
DOKOŃCZENIE

Producent: Microplay

W poprzednim numerze **ŚWIATA GIER KOMPUTEROWYCH** poznaliśmy fabułę i podstawowe zasady obowiązujące w grze Midwinter. Wiemy już, jak kierować drużyną FVPF **(The Team)**, jak zachować się w akcji bojowej **(Action Mode)** oraz w jaki sposób prowadzić działania specjalne **(Special Activities)**. Dowiemy się teraz, jak mamy skutecznie walczyć z jednostkami gen. Mastersa.

WRÓG I JEGO DZIAŁANIA

Nasz przeciwnik dysponuje 32 zmotoryzowanymi oddziałami (po ok. 60 jednostek) i samolotami zwiadowczymi (naprowadzają na nas ogień moździerzy). Dla utrudnienia swojego zadania możemy wzbogacić siły wroga o samoloty bombowe, włączając przed rozpoczęciem gry opcję **(Bombers)** w głównym menu **(Game Options)**.

General Masters kieruje swoimi siłami z Kwatery Głównej (HQ), znajdującej się w Shining Hollow. Jego oddziały zmotoryzowane są początkowo tylko w tej okolicy, ale wkrótce potem wyruszają na podbój całej wyspy. Ich celem jest zdobycie wszystkich kopalni ciepła **(Heat Mine)**. Natomiast głównym zadaniem oddziałów FVPF jest zniszczenie HQ gen. Mastersa.

Transport nieprzyjacielskich oddziałów odbywa się wyłącznie pojazdami śnieżnymi, które mogą się szybko przemieszczać tylko na płaskich terenach wyspy, co wymusza długie objazdy wokół terenów górzystych. Możemy to wykorzystać w planowaniu operacji oddziałów FVPF.

Wroga jednostka po dotarciu do każdej osady, zajmuje wszystkie budynki o znaczeniu strategicznym i pozostawia oddział do sprawowania kontroli.

Każda jednostka gen. Mastersa zaopatrywana jest w żywność, paliwo i uzbrojenie z najbliższej zdobytej osady, dlatego niszcząc zajęte przez wroga instalacje utrudniamy regenerację sił jego oddziałów. Zniszczenie cystern i innych jednostek zaopatrzenia wrogiej grupy powoduje, że staje się ona bezradna w walce i podatna na dezercję.

Zlikwidować wrogi oddział można na dwa sposoby:

- zniszczyć wszystkie pojazdy w grupie,
- zniszczyć pojazd dowódcy, zabić dowodzącego kapitana lub pułkownika - reszta jednostki wpadnie w panikę i zdezerteruje.

Całe zgrupowanie jednostek zdezerteruje w przypadku zlikwidowania przez nas dowodzącego nimi pułkownika.

Do identyfikacji wzrokowej wrogich obiektów należy użyć opcji pomocy (Help - klawisz "H"), nie można jej uruchomić w TRYBIE AKCJI. Nie przyjaciel korzysta z następujących pojazdów i samolotów:

- Śnieżna Wiedźma *(Snow-Witch)* - pojazd dowodzenia.
- Śnieżny Wilk *(Snow-Wolf)* - najsilniej uzbrojony ale ciężki i powolny pojazd.
- Śnieżny Kot *(Snow-Cat)* - najczęściej spotykany, dobrze uzbrojony i bardzo zwrotny pojazd.
- Śnieżny Lis *(Snow-Fox)* - szybki pojazd zwiadowczy, należy go bezwarunkowo zniszczyć, jeżeli planujemy ucieczkę przed oddziałem nieprzyjaciela.
- Śnieżny Byk *(Snow-Bull)* - transporter broni i amunicji, jego zniszczenie powoduje znaczne obniżenie siły ognia jednostki nieprzyjaciela.
- Śnieżny Niedźwiedź *(Snow-Bear)* - wielka cysterna paliwowa, zniszczenie jej powoduje zatrzymanie jednostki npla z braku paliwa.
- Samoloty zwiadowcze *(Spotter Plane)* - sygnalizują pozycję członka naszej drużyny bateriom moździerzy dalekiego zasięgu, salwy pocisków spadają w prostej linii i należy zejść im z drogi (można łatwo to zrobić, jeżeli szybko zareagujemy na pierwsze spadające granaty).
- Bombowce *(Bombers)* - nie są związane z jednostkami naziemnymi, krążą do momentu, aż zajmą odpowiednią pozycję nad nami, najlepiej je zestrzelić, zanim rozpoczną bombardowanie.

PRZEGRANA

Jeżeli kapitan Stark zostanie uwięziony nim kogokolwiek zwerbuje do swojej drużyny lub jeśli wszystkie kopalnie ciepła zostaną zdobyte przez jednostki gen. Mastersa, to pozostaje nam tylko jedyna możliwość - bezwarunkowa kapitulacja. Dowiemy się wtedy, jak gen. Masters świętuje swoje zwycięstwo.

WYGRANA

Następuje wtedy, gdy zniszczona zostanie Kwatera Główna gen. Mastersa, albo po upływie 40 dni panowania pokoju na wyspie, a wszystkie wrogie oddziały zdezerterowały.

UWAGI POMOCNICZE

1. Bombowce zrzucają tylko jedną bombę, jeśli jednak celnie trafią, to kierowana przez nas postać zostanie poważnie ranna.
2. Samoloty zwiadowcze nie stanowią bezpośredniego zagrożenia, ale kierują ogniem moździerzy, gdy więc usłyszymy pobliskie eksplozje, należy natychmiast zmienić kierunek jazdy.
3. Wrogie rakiety nie są zbyt niebezpieczne, jednak utrudniają nam poruszanie się, najlepiej odnaleźć ostrzeliwujący nas pojazd i zlikwidować.
4. Podczas lotu lotnią, gdy zauważymy obcy samolot, należy natychmiast go zestrzelić, nie można pozwolić, aby znalazł się z tyłu za nami.
5. Nie można spodziewać się, że lotnia utrzyma się w powietrzu, jeżeli uniesiemy dziób zbytnio do góry - spowoduje to utratę prędkości i szybki upadek.
6. Wskaźnik góra/dół jest jednocześnie wskaźnikiem wysokości (następna liczba pokazuje wysokość nad powierzchnią gruntu), gdy indykator nie pokazuje żadnej liczby, tzn. że lecimy na tym samym poziomie.
7. Nigdy nie należy próbować pływać.
8. W opcji strzelania należy maksymalnie powiększyć obraz - w znacznym stopniu utrudnimy wrogowi trafienie nas (nie jest to jednak całkiem pewne zabezpieczenie).
9. Gdy sytuacja nie wygląda zbyt dobrze, można spróbować wysłać jednego lub dwóch ludzi do Shining Hollow (warto zaopatrzyć ich w zapas dynamitu) - jeżeli dopisze im szczęście, może wślizną się tam i zniszczą punkt dowodzenia gen. Mastersa.
10. Można też umieścić małe oddziały FVPF w pojazdach (w Śnieżnych Kotach) obok jednej kopalni ciepła i bronić jej za wszelką cenę. Mimo strategicznie wygranej sytuacji, gen. Masters nie może, zwycięsko zakończyć gry, gdy chociaż jedna kopalnia ciepła znajduje się w rękach sił FVPF.

Na tym zakończymy poznawanie gry Midwinter. Mam nadzieję, że zainteresowałem Czytelnika tym starszym, aczkolwiek bardzo dobrym programem. Pozwala on bowiem przeżyć militarną przygodę, posiada bardzo przemyślany i realistyczny scenariusz, doskonale łączy ze sobą elementy strategii i taktyki.

Serdecznie polecam.

Jacek Ilczuk



Producent: System 3

Czarownik Dazzledaze wraz ze swoim wiernym kotem Dweezilem, postanowili zawładnąć Księżycem. Temu zamierzeniu sprzeciwił się Putty, ale czarnoksiężnik przeniósł go na planetę Zid. Nasz bohater z pomocą wielu przyjaznych robotów zbudował ogromną wieżę sięgającą ku Księżycowi. Niestety, roboty bardzo dobrze funkcjonują w dzień, natomiast w nocy tracimy nad nimi kontrolę. Oczywiście Putty podjął się uratowania swoich przyjaciół i przeniesienia ich na Księżyc, gdzie panują odpowiednie warunki do ich poprawnego funkcjonowania. Akcja gry toczy się w tej właśnie wieży. Putty musi również (poza uwalnianiem robotów) dostać się na Księżyc i pokonać czarownika Dazzledaze. Proszę mi wierzyć, nie będzie to z pewnością łatwe zadanie.

Gra ma sześć poziomów różniących się graficznie, po trzy sekcje każdy. W każdym etapie znajduje się statek kosmiczny lub coś w rodzaju windy, do nich należy przenosić roboty. Na początku wszystkie roboty są zamrożone, więc ich przenoszenie nie będzie trudne. W miarę zbliżania się do Księżyca, roboty chodzą sobie same. Nie byłoby nic w tym złego, gdyby nie sprawiały nam kłopotów. Na szczęście, nasz bohater nie jest bezbronny. Może np. uderzać pięścią, nadymać się i wybuchać (niszczy to wszystkie potwory znajdujące się w danej chwili na ekranie, lecz kosztuje sporo energii), zamieniać się w "naleśnik" i wciągać przechodzące stworki, a także może na nie naskoczyć. Niektóre potwory po uderzeniu pięścią zamieniają się w kurczaki (!) i gdy Putty je zje, przybywa mu energii (również wtedy, gdy wchłonie on potwora).

Siła bohatera jest ilustrowana licznikiem. Obniża się, gdy jakiś potworek nas dotknie lub w nas strzeli. Jeżeli wskaźnik sił bohatera spadnie do zera, tracimy jedno z trzech żyć (w czasie gry można uzyskać dodatkowe). Możemy również stracić je od razu, gdy np. skoczymy z dużej wysokości na wystające kolce. Wówczas Putty zamieni się w aniołka i poleci ku niebiosom.

Należy także wspomnieć o największych potworach danego poziomu - "Bossach". W pierwszym etapie jest to kosmita, który krzyczy "Banzai!" i rzuca się na nas. W drugim jest to obrzydliwy wiking. W trzecim... Zresztą zobaczycie sami. Dodam tylko, że dalej m. in. spotkamy grubego wojownika ninja (!), zapaśnika sumo, świnkę skaczącą na balonie, wampira, kaczkę z superszybkim wozem i wielu innych, równie zabójczych przeciwników. Nie oznacza to, że w danym poziomie występuje tylko jeden z nich. W każdej sekcji (poziom ma ich trzy) występują czasami nawet po pięć razy, wraz z innymi stworami.

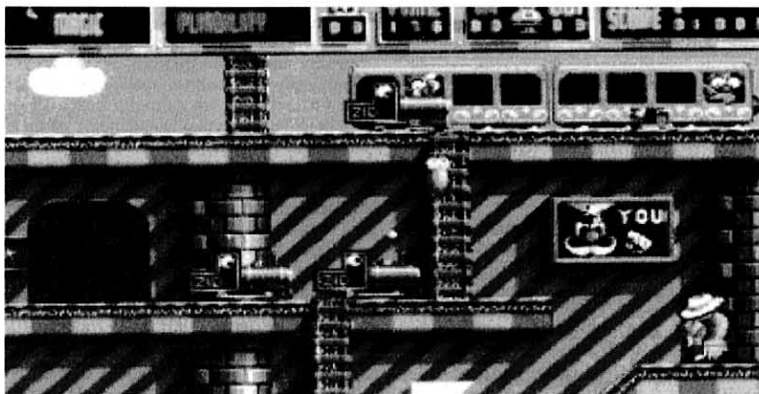
Jak więc można przejść przez tyle niebezpieczeństw? O ile w pierwszym etapie kosmita ginie od jednego ciosu pięścią, to w dalszych etapach tradycyjne metody odpadają. Należy korzystać z innych możliwych sposobów, np. nadymać się i wybuchać, albo znaleźć jakiś magiczny przedmiot (może nie zawsze magiczny, jak np. ogromna szczęka). Później spotkamy wiele innych stworów nie będących "Bossami", lecz równie dużych i trudnych do zniszczenia (czasami szczęka może ich załatwić).

Jestem pewien, że gra rozbawi każdego gracza, znajdziemy tutaj wiele bardzo śmiesznych pomysłów, a przecież nie ma na komputerowym rynku dużo gier zręcznościowych z tak osobliwym poczuciem humoru.

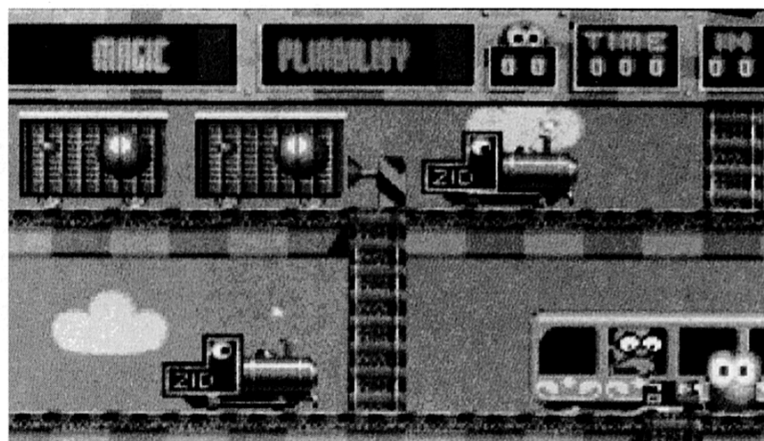
W programie możemy korzystać z dużej ilości przydatnych przedmiotów i dodatkowych premii - bonusów. Najbardziej podobał mi się bonus - Wujek Ted. Gdy zdobędziemy go, Wujek Ted zademonstruje nam niesamowitą moc swoich organów. Brzmienie jego muzyki słychać będzie przez ponad minutę, a powoduje ona... taniec potworów, co oczywiście ułatwia Putty'emu zadanie.

Inne bonusy lub przedmioty to np.:

- niewidzialność, Putty staje się na pewien czas nietykalny,
- duża szczęka, pozwala bohaterowi na "pochłanianie" co większych potworów,







- pojemnik na śmieci, do przenoszenia więcej niż jednego robota.

Bonusy są ukryte praktycznie wszędzie, przede wszystkim gdzieś w tle samej akcji gry. Nie dajmy się jednak nabrać na obracające się słoneczko (w drugim etapie). Powoduje ono obniżenie wskaźnika energii Putty'ego i robotów.

Dla uławienia zadania podam uproszczoną obsługę joysticka w sterowaniu Puttym:

- FIRE i szybko w lewo bądź w prawo - uderzenie pięścią.
- FIRE i w lewo lub w prawo (chwilę przytrzymać) - Putty się "rozkleja", co ułatwi nam dotarcie do dalszych platform.
- FIRE i kilka razy na dół i w górę - nadymamy bohatera i teraz na dół - Putty wybucha.
- FIRE i na dół lub w górę - rozczepiamy Putty'ego.

Jeżeli chcemy zakończyć tragiczny dla nas rozwój wydarzeń, klawiszem ESC wychodzimy z gry.

Należy teraz wspomnieć o najatrakcyjniejszych walorach gry. Jest ona perfekcyjnie opracowana graficznie. Wspaniale wycieniowane figury, śmieszne i bardzo dobracowane postacie świadczą o dużym nakładzie pracy twórców tego programu. Niesamowite są digitalizowane odgłosy dźwiękowe, które doskonale ilustrują aktualnie rozgrywające się wydarzenia (np. gestykulacja wychylającego się kota, przedstawiająca nam, że coś ominęliśmy). Podczas gry, gdy nie zdążymy na czas zjeść kurczaka, słyszymy digitalizowane zdanie: *Too bad! Just missed, hahahahahaha...*

Moim zdaniem, największym atutem gry **Putty** jest jej oryginalność. Nie spotkałem jeszcze gry z tak wymyślnie wykreowanym bohaterem, pomimo typowej w tego rodzaju grach fabuły. Jeżeli jesteś, Drogi Czytelniku, fanem gier zręcznościowo-platformowych, polecam grę **Putty** z przekonaniem, że będzie się Tobie podobała.

Rozwój wydarzeń na planie gry czasami rozśmieszał mnie aż do łez. Pełnym dla mnie zaskoczeniem była sytuacja w jednym z dalszych poziomów gry. Temperatura jest tam wyższa, roboty chodzą "luzem", nie są już zamrożone. Próbowałem złapać jednego z nich i przez nieuwagę, przypadkiem zrzuciłem kubek kawy. Nigdy bym się nie spodziewał tego, co się wtedy wydarzyło! Robot przystanął i z wdziękiem napił się napoju! Stworzył tym samym sytuację, w której mógłbym łatwo go złapać, ale nawet o tym nie pomyślałem, tak mnie to dziwne zajście rozśmieszyło i całkowicie zaskoczyło.

Jeżeli od razu nie osiągamy znaczących w grze rezultatów, nie zniechęcajmy się, naprawdę warto nieco się napracować, aby wesoło i przyjemnie spędzić trochę czasu w towarzystwie naszego komputerowego bohatera.

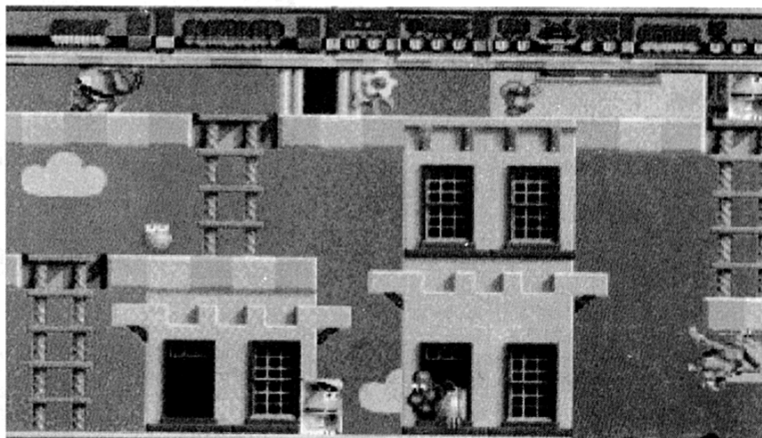
Dla bardziej niecierpliwych graczy z młodego pokolenia Czytelników podam kilka pomocnych ułatwień.

Istnieje na przykład możliwość zmiany planszy początkowej na inną (np. ostatnią). Jeżeli potrafimy już pracować na plikach, to poprzez odpowiednią zmianę zbiorów na dyskietkach z programem. Należy uważać, gdyż na dyskietkach umieszczono w różnych miejscach wadliwe sektory - pułapki.

Bardziej zaawansowanym graczom podpowiem, że limit czasu znajduje się w komórce *C722DD*. W przypadku zmiany zawartości innych komórek, można uszkodzić cały program, zmian dokonujemy więc na zapasowych kopiach programu.

Życzę przyjemnego rozczepiania się, nadymania, pochłaniania i wybuchania oraz szczęśliwego zakończenia gry **Putty**.

Szymon Grabowski





Producent: Silmarils

... Książe Jarel odnalazł na Arborei Silmarile i umieścił je w magicznym kręgu. W ten sposób uchronił świat przed rządami Morgotha.

Nastały czasy pokoju i porządku. Jarel był dobrym władcą, jednak jego panowanie nie trwało długo... Został zamordowany, a jego morderca przejął władzę. Choć nie ma już Morgotha, to Krogh jest wystarczająco trudnym przeciwnikiem.

W całej krainie Ishar zapanował chaos, pojawiły się różne służące Złu stwory (Orkowie, wilkołaki, potężne niedźwiedzie...), lasy są pełne grasujących zbójców, a w Fimnuirh panują niewidzialni ludzie-jaszczurki...

W takich oto niepewnych czasach zaczyna się akcja gry **Ishar - Legend of the Fortress**.

Każdy może spróbować pokonać Krogha i zdobyć w ten sposób nie tylko wdzięczność wszystkich spragnionych pokoju ludzi, ale także jego tron.

Ishar jest kontynuacją doskonałej gry **Crystals of Arborea**. Fabuła i klimat gry **Ishar** są wzorowane na motywach literatury J. R. R. Tolkiena. Grafika (ze znawstwem rozłożone 32 kolory) i dźwięk (muzyka tytułowa, towarzyszące akcji efekty dźwiękowe: szum wiatru, głosy ptaków w lesie, rechot żab, przybój morza, wspaniałe odgłosy w podziemiach) nie odbiegają zbytnio od pierwowzoru, są tak samo doskonałe. Lepiej zrealizowano sekwencje walk, są one zbliżone do stylu gry **Dungeon Master**. **Ishar** nie posiada nowych dotychczas nie spotykanych elementów, jednak swoim poziomem znacznie przewyższa poprzednie realizacje.

Program obsługujemy przy pomocy samej myszy lub poprzez kombinacj : klawiatura + mysz (znacznie przyspiesza naszą reakcję).

Rozgrywkę rozpoczynamy od pierwszego głównego ekranu, przedstawiającego rozpościerający się przed głównym bohaterem widok.

<u>**EKRAN GŁÓWNY**</u>

Po "kliknięciu" na obrazek postaci bohatera otworzą się następne okna:

I. WSTĘPNE DANE.

Zawierają informacje o tym, co dana osoba trzyma w dłoniach oraz czy jakieś zaklęcie lub magiczny napój wywiera wpływ na daną osobę.

II. DANE OSOBOWE.

- siła (*Power*): psychiczna (*Psy*) i fizyczna (*Phy*),
- doświadczenie (*Experience*),
- ilość posiadanego złota (*Gold*),
- ilość energii życiowej,
- imię wybranej postaci.

1. CECHY i UMIEJĘTNOŚCI.

Po "kliknięciu" na imieniu otwiera się następne okno, informujące nas szczegółowo o cechach danej postaci, jej wyposażeniu, itp.

Podane są tutaj informacje:
- imię,
- zawód,
- rasa,
- poziom (*Level*),
- doświadczenie (*Experience*) - ma wpływ na doskonalenie poszczególnych cech osobowych,
- żywotność (*Vitality*),
- poziom siły fizycznej (*Physical*),
- poziom siły psychicznej (*Mental*).

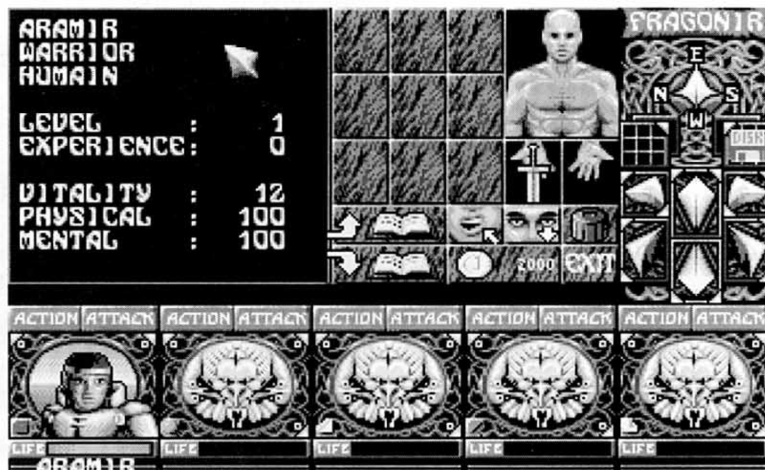
W przypadku zbytniego obniżenia się dwóch ostatnich wskaźników, wskazane jest spożycie posiłku oraz sen, w innym przypadku dana osoba może umrzeć z wyczerpania.

A. Attributes (Cechy).

a). Siła (*Strength*) - informuje nas o tym, w jakim stopniu dana osoba jest odporna na ciosy, na odniesione rany, itp.

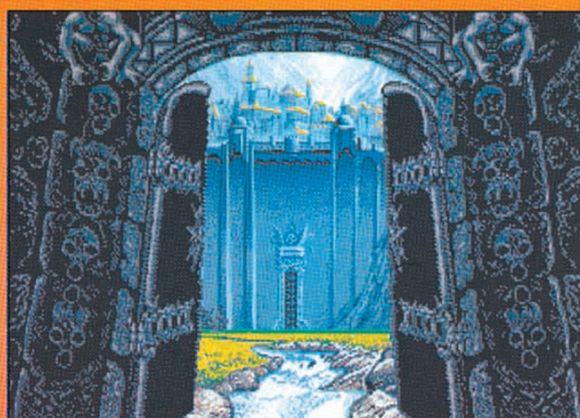
b). Budowa fizyczna (*Constitution*) - im wyższy wskaźnik, tym większe możliwości władania ciężką bronią i mniejsze zmęczenie forsownymi marszami i walką.

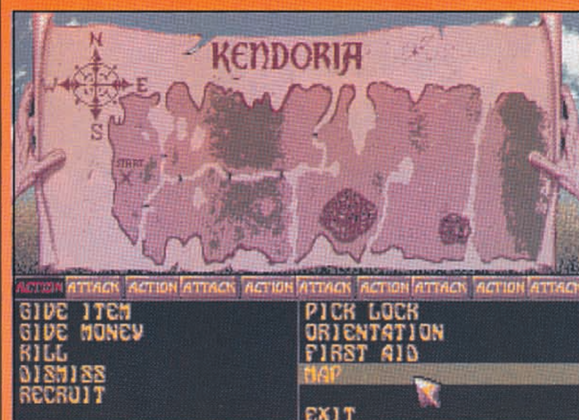
c). Zręczność (*Agility*) - ma duże

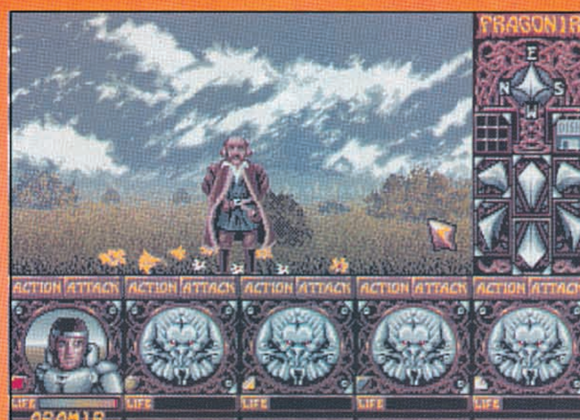




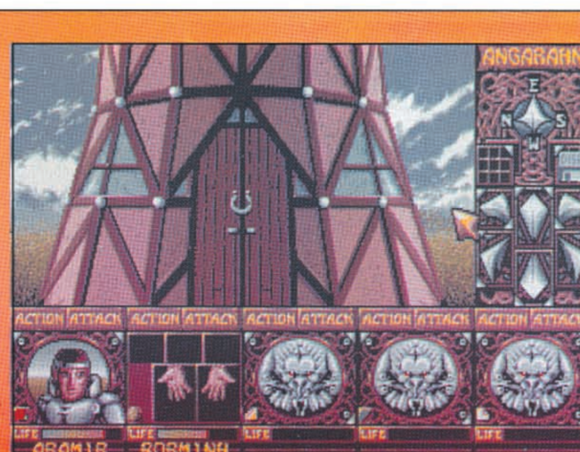




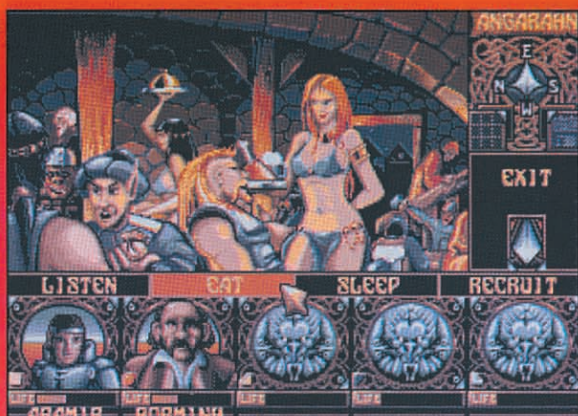

KENDORIA
N
E
W
S
START
ACTION ATTACK ACTION ATTACK ACTION ATTACK ACTION ATTACK ACTION ATTACK
GIVE ITEM
GIVE MONEY
KILL
DISMISS
RECRUIT
PICK LOCK
ORIENTATION
FIRST AID
MAP
EXIT

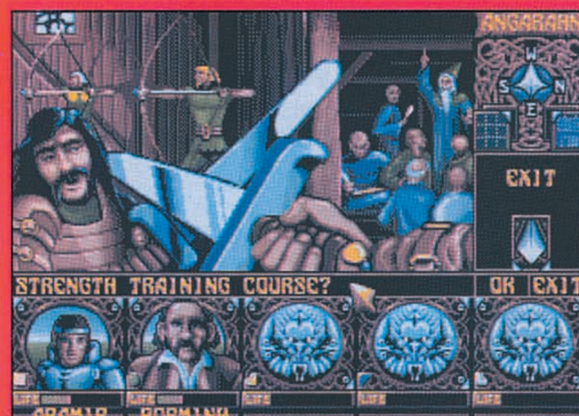

FRAGONIA
E
N
S
W
DISK
ACTION ATTACK ACTION ATTACK ACTION ATTACK ACTION ATTACK ACTION ATTACK
LIFE
ARAMIR


ANGARAHN
S
E
W
N
DISK
ACTION ATTACK ACTION ATTACK ACTION ATTACK ACTION ATTACK ACTION ATTACK
LIFE
ARAMIR
RORMINA

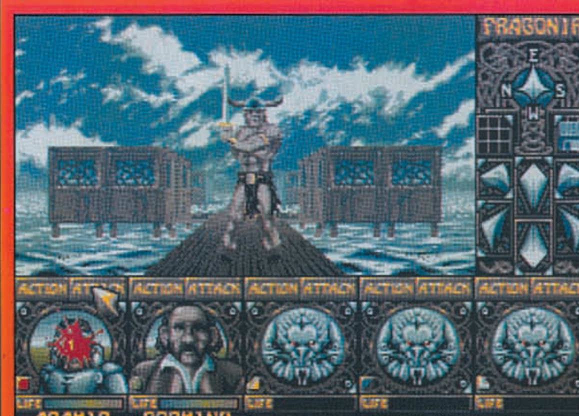

ANGARAHN
E
N
S
W
DISK
ACTION ATTACK ACTION ATTACK ACTION ATTACK ACTION ATTACK ACTION ATTACK
LIFE
ARAMIR
RORMINA

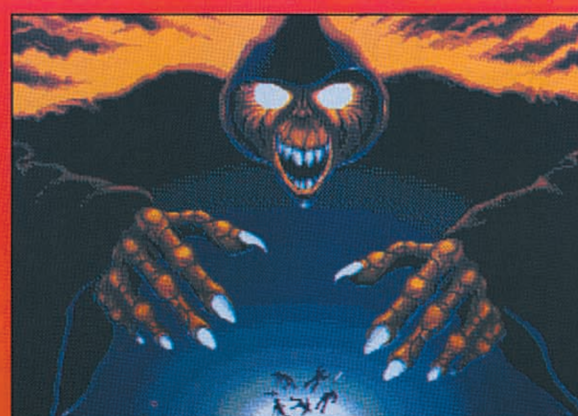

ANGARAHN
EXIT
WOULD YOU LIKE TO BUY SOMETHING?
OK
EXIT


ANGARAHN
EXIT
LISTEN
EAT
SLEEP
RECRUIT


ANGARAHN
EXIT
STRENGTH TRAINING COURSE?
OK
EXIT


ACTION ATTACK


ACTION ATTACK





znaczenie w przypadku walki, ułatwia unikanie ciosów przeciwnika.

d). Inteligencja (*Inteligence*) - cecha ważna przy wszelkich próbach podwyższania ogólnych lub specjalistycznych umiejętności, np. szermierka, nauka nowych czarów.

e). Mądrość (*Wisdom*) - bardzo ważna cecha, w istotny sposób wpływa na szybkość przyswajania wiedzy, na umiejętne korzystanie z czarów, itp.

B. Skills (Uzdolnienia i Umiejętności).

a). Otwierania zamków (*Lockpicking*).

b). Orientacji w terenie (*Orientation*).

c). Umiejętnego udzielania pierwszej pomocy (*First Aid*).

d). Posługiwania się bronią jednoręczną (*1 Hand Weapons*) lub oburęczną (*2 Hand Weapons*).

e). Rzucania (*Throwing*).

f). Strzelania (*Shooting*).

g). Językowe (*Languages*).

2. PRZEDMIOTY i CZYNNOŚCI.

A. Dowiadujemy się tutaj o:

a). Wyglądzie sylwetki postaci.

b). Posiadanych i trzymanych w jej rękach przedmiotach.

c). Posiadanym zapasie złota - po "kliknięciu" na tej ikonie możemy nim następująco dysponować:

- przekazać złoto wskazanej osobie,
- równo podzielić między członków grupy,
- przeliczyć sztuki złota.

Wychodzimy z tej opcji poprzez *Exit*.

B. Możemy wybrać czynności:

a). Jedzenie.

b). Oglądanie przedmiotów.

c). Przeglądać zebrane informacje.

d). Wyrzucić zbędne w danej chwili przedmioty, można posiadać tylko dziewięć rodzajów przedmiotów, niektóre z nich w większych ilościach, na przykład racji żywnościowych, 20 strzał.

Z ekranu DANYCH OSOBOWYCH wychodzimy poprzez *Exit*.

III. TRYBY AKCJI.

Na EKRANIE GŁÓWNYM, nad każdym członkiem naszej grupy znajdują się dwa przyciski: ACTION oraz ATTACK.

1. ACTION.

Poszczególne funkcje tej opcji wybieramy myszą lub z klawiatury (F1, F3, F5, F7, F9). Wybieramy tutaj czynności, które mogą być wykonywane przez bohaterów:

a). Danie przedmiotu (*Give Item*).

b). Ofiarowanie pieniędzy (*Give Money*).

c). Zabicie spotkanego osobnika (Kill).

d). Odprawienie osoby (*Dismiss*).

e). Rekrutacja do naszej grupy (*Recruit*) - podczas gry pojawiają się na naszej drodze różne osoby, które możemy przyjąć do drużyny. Osoby te same proponują swój udział w wyprawie. O tym, czy dana osoba może zostać dołączona do grupy decyduje głosowanie wszystkich jej członków, mogą się zgodzić, wyrazić sprzeciw lub obojętność.

f). Wypowiedzenie zaklęcia (*Cast Spell*) - lista czarów jest dosyć długa:

- *Healing* (leczenie).
- *Protection* (ochrona postaci przed ciosami).
- *Sleep* (uśpienie przeciwnika).
- *Radar* (informacja o sytuacji w otoczeniu).
- *Burning Hands* (czar atakujący wroga).
- *Magic Missile* (magiczny pocisk ognisty).
- *Charm* (oczarowanie, urzeczenie).
- *Cure Poison* (leczenie osób zatrutych).
- *Lighting* (rzucenie błyskawicy).
- *Confusion* (tworzenie zamętu).
- *Invisibility* (niewidzialność).

Wypowiedzenie każdego zaklęcia wiąże się z utratą energii psychicznej. Czarów można się nauczyć (oczywiście za opłatą) w wiosce położonej w Lotharii.

g). Włamanie (*Pick Lock*).

h). Orientacja w terenie (*Orientation*).

i). Udzielanie pierwszej pomocy rannej osobie (*First Aid*) - najskuteczniejsze, wkrótce po zranieniu.

j). Mapa (*Map*) - jest to rzeczywiście prawdziwa mapa całej krainy, niestety nie widać na niej aktualnego położenia grupy, tylko ukształtowanie lądu (lasy, rzeki, mosty). Miejsce, w którym znajduje się oddział rozpoznajemy przez porównanie z mapą widocznych przed nami szczegółów terenu.

k). Wyjście z tej opcji (*Exit*).

2. ATTACK.

Atakujemy przeciwnika, funkcje wybieramy "klikając" myszą, także z klawiatury (F2, F4, F6, F8, F10).

IV. TAKTYKA.

Ustawianie dyspozycji taktycznych (klawisz 7) - sposób ustawienia osób w grupie. Bardzo ważny w przypadku napotkania wroga. Osoby lepiej uzbrojone, mające większe doświadczenie i umiejętności bojowe należy umieszczać na czele całej grupy.



V. OPERACJE DYSKOWE.

W trakcie gry możemy wybrać (klawisz 9) następujące operacje dyskowe:
- zapis stanu gry (*Save Current Game*), każdorazowo kosztuje 1000 złotych monet (sic!),
- wczytanie zapisanej wcześniej gry (*Load Previous Saved Game*),
- ponowne rozpoczęcie gry (*Play a New Game*),
- wyjście z tej opcji (*Exit*).

VI. STEROWANIE GRUPĄ.

Przyciski sterowania grupą myszą lub z klawiatury:
- przesunięcie grupy w lewo (4),
- do przodu (5 lub 8),
- w prawo (6),
- do tyłu (2),
- obrócenie grupy (w miejscu) w lewo (1),
- w prawo (3).

Przechodzimy teraz do samej wyprawy. Spotykamy różne osoby i istoty, niektóre z nich werbujemy, z innymi walczymy lub rozstajemy się w pokoju. Powinniśmy również odwiedzać okoliczne osady. Możemy w nich zakupić potrzebne przedmioty, najeść się do syta, odpocząć i przespać się, zdobyć nowe umiejętności, itd. Podczas tych wizyt możemy wchodzić do różnych budynków.

1. TAWERNA.

a). Podsłuchujemy rozmowy (*Listen*), które toczą klienci; można się dowiedzieć wielu ciekawych rzeczy.
b). Posilamy się (*Eat*), jedzenie jest najlepszą metodą odzyskania utraconej siły fizycznej.
c). Idziemy spać (*Sleep*), sen odnawia siły psychiczne, często podczas snu znika jeden z członków grupy (bywa, że nie odchodzi z pustymi rękoma), dlatego lepiej nie wylegiwać się zbyt często.
d). Werbujemy nowych członków grupy (*Recruit*), nie zadawalajmy się byle kim.
e). Wychodzimy na świeże powietrze (*Exit*).

2. SKLEP.

Po wejściu, kupiec nas pyta, czy chcemy coś kupić (*Would you like to buy something?*), asortyment i cena jego oferty zmienia się, w zależności od osady. Kupując płacimy oczywiście w złotych monetach (w nawiasach ilość, jakość, moc).



a). w Angarahn:

- *Food* (5) - jedzenie - 320 sztuk złota (s. z.).
- *Dagger* - sztylet - 900 s. z.
- *Leather Armour* (+2) - lekka zbroja - 1800 s. z.
- *Light Helmet* (+1) - lekki hełm - 1200 s. z.
- *Salamander Oil* - olej z salamandry - 500 s. z.
- *Dried Mistletoe* - suszona jemioła - 300 s. z.

b). w Lotharii:

- *Arrow* (20) - strzały - 300 s. z.
- *Heavy Shield* (+2) - ciężka tarcza - 2500 s. z.
- *Helmet* (+2) - hełm - 1800 s. z.
- *Gargoyle Claw* - pazur gargulca - 800 s. z.
- *Flail* (+2) - cep - 3200 s. z.

c). w Lake City:

- *Food* (5) - jedzenie - 380 s. z.
- *Throwing Dagger* (+1) - sztylet do rzucania - 1100 s. z.
- *Bow* - łuk - 2000 s. z.
- *Arrow* (20) - strzały - 500 s. z.
- *Rat Brain* - szczurzy mózg - 600 s. z.
- *Short Sword* (+1) - krótki miecz - 2000 s. z.

3. SZKOŁA PRZETRWANIA.

Pada tutaj pytanie, czy chcemy przejść przez kurs zwiększający naszą siłę (*Strength training curse?*), należy wybrać kandydata, kurs kosztuje 2000 sztuk złota i nie zawsze bywa skuteczny (jest tylko dla zdolnych uczniów).

4. SZKOŁA ZRĘCZNOŚCI.

Tutaj, podobnie jak w SZKOLE PRZETRWANIA wybieramy członka naszej grupy i poddajemy go szkoleniu. Kurs zwiększa zręczność (*Agility*) i kosztuje 1500 sztuk złota.

5. SZKOŁA MAGII.

Zostaniemy zapytani, czy chcemy się nauczyć nowych zaklęć (*Learn some new spells?*), wybieramy ucznia oraz zaklęcie, którego chcemy go nauczyć. Nie każda osoba może nauczyć się dowolnego zaklęcia (*He does not have the required skills*). Cena zaklęć jest bardzo wysoka i różna - liczba za zaklęciem razy 3000 złotych monet.

Na zakończenie artykułu podam kilka przydatnych rad i wskazówek.

Na początku gry warto udać się do Angarahn, zajrzeć do tawerny, odwiedzić kupca i sąsiednie domostwa. Możemy spotkać jednego z dawnych towarzyszy księcia Jarela (da nam pewne wskazówki). Warto dostać się do domu położonego na zachód od osady (leży



on w pewnym oddaleniu od reszty budynków).

W Angarahn często spotyka się Orków, dostają się tam przez "czerwone bramy" (Orkowie mogą być źródłem gotówki, jednak nie mają jej zbyt wiele).

Fragonir - miejsce rozpoczęcia gry, to dosyć spokojna okolica. W jej północno-wschodnim rejonie znajduje się Lake City, duża osada (miasteczko) położona na platformie opartej na wbitych w dno jeziora palach. Dostępu do niej broni wojowniczy i doskonale wyszkolony Barbarzyńca, nie obejdzie się więc bez ostrej walki. Warto go jednak pokonać, w osadzie znajdują się aż dwie TAWERNY (duży wybór rekrutów), jest duży i dobrze zaopatrzony SKLEP oraz budynek SZKOŁY ZRĘCZNOŚCI.



Lotharia to kraina wielkich, niebezpiecznych niedźwiedzi. Osada, w której możemy nauczyć się nowych czarów, znajduje się w jej północnej części. Na południu możemy spotkać Azalghorma (kto to taki można dowiedzieć się z opowieści Akeera). Warto też uważnie obejrzeć południowe wybrzeże tej krainy.

Do Fimnuirh lepiej nie zaglądać nie będąc dobrze przygotowanym, to kraj niewidzialnych ludzi-jaszczurek. Można tutaj jednak zdobyć pierścienie chroniące przed smoczym ogniem (jednak nie tak łatwo je znaleźć, wszędzie znajdują się duże drzewa, pierścienie są małe, a drzewa do siebie podobne, ale nie identyczne...).

W Osghirod nie ma większych osiedli. W jednej z chat znajdziemy lekarza, który wyjaśni nam (oczywiście, za opłatą!) zawiłości magicznej medycyny. Jest tu także druga osoba (w raczej dziwnym, zielonym kolorze), która pomoże nam znaleźć sposób na niewidzialność ludzi-jaszczurek. W Osghirod kręcą się stada wilkołaków. Na północy tej krainy można spotkać niezbyt rozmownego "żelaznego rycerza"...

Rhudgast to kraina lasów i zbójników, atakują pojedynczo i w 3-4 osobowych grupach, są niebezpieczni, ale także stosunkowo bogaci. W południowych rejonach tej krainy znajduje się wejście do podziemi, które warto spenetrować. W podziemiach za przeciwników mamy żywe trupy, olbrzyma (raczej ciężko go pokonać), wielkie pająki i... inne niespodzianki. W podziemiach znajduje się wiele skarbów, m. in. Rune Tablet (tabliczka z mocnymi zaklęciami) i Magic Flask (flaszka do sporządzania napojów magicznych).



Aragarth jest spokojną trawiastą równiną. Problemy zaczynają się dopiero wtedy, gdy chcemy iść dalej na wschód - na moście do miasteczka Lake City znajduje się niezbyt przyjemny osobnik...

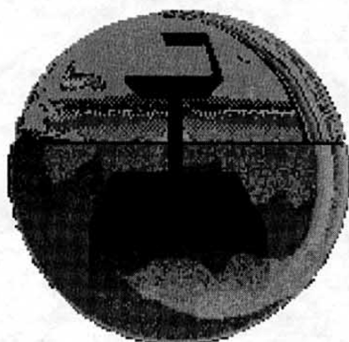
Podczas drogi warto się uważnie rozglądać, można znaleźć w trawie wiele interesujących przedmiotów, najczęściej są to nabite złotem sakiewki, które przeważnie na nas "czekają" na północy Osghirod (w "zielonym labiryncie") oraz w Aragarth.

Najlepiej nagrać na dyskietce stan gry ZANIM położymy drużynę spać.

Niestety, nie ukończyłem (jeszcze) tej wspaniałej gry, ale mam nadzieję, że już niedługo to zrobię i dopiszę uzupełnienie powyższego opisu. Może któryś z Czytelników odbył całą wyprawę i zechce podzielić się swoim doświadczeniem - jeśli tak, czekamy na listy.

Jacek Ilczuk

Tower of Babel



Producent: Rainbirds

Cała ziemia miała jeden język i jednakowe słowa.

Podczas swojej wędrówki ze wschodu znaleźli równinę w kraju Synaj i tam się osiedlili.

I mówili jeden do drugiego: Nuże, wyrabiajmy cegłę i wypalajmy ją w ogniu! I używali cegły zamiast kamienia, smoły zamiast zaprawy.

Potem rzekli: Nuże, zbudujemy sobie miasto i wieżę, której szczyt sięgałby aż do nieba, i uczyńmy sobie imię, abyśmy nie rozproszyli się po całej ziemi!

Wtedy zstąpił Pan, aby zobaczyć miasto i wieżę, którą budowali ludzie.

I rzekł Pan: Oto jeden lud i wszyscy mają jeden język, a to dopiero początek ich dzieła. Teraz już dla nich nic nie będzie niemożliwe, cokolwiek zamierzą uczynić.

Przeto zstąpmy tam i pomieszajmy ich język, aby nikt nie rozumiał języka drugiego!

I rozproszył ich Pan stamtąd po całej ziemi, i przestali budować miasto.

Dlatego nazwano je Babel, bo tam pomieszał Pan język całej ziemi i rozproszył ich stamtąd po całej powierzchni ziemi.

"Biblia to jest Pismo Święte Starego i Nowego Testamentu" wydane przez Brytyjskie i Zagraniczne Towarzystwo Biblijne w 1983 roku.

I tak oto ludzie w swej pysze postanowili wybudować wieżę sięgającą do samego nieba. Niestety budowa nie została nigdy ukończona, ponieważ sam Pan zstąpił z nieba i pomieszał im języki. Nikt tedy nie mógł zrozumieć drugiego. Wiadomo - brak porozumienia uniemożliwia wszelkie wspólne przedsięwzięcia i rodzi wojny (bo Ci 'inni' są przecież gorsi?). Tak oto ludzie rozsypali się na cztery strony świata, a wieża pozostała niedokończona...

Czy aby na pewno?

Najnowsze badania wykazały, że ruinami wieży zainteresowali się pasażerowie krążownika kosmicznego klasy 1 "Neravas" z odległej o 30 lat świetlnych planety Zantor. Zantorianie byli zafascynowani ogromem budowli i doszli do wniosku, że warto by te "wykopaliska" zbadać. Nawiązali z Ziemianami kontakt i postanowili im pomóc w dokończeniu budowy wieży. Zantorianie mieli do dyspozycji sprzęt odpowiadający poziomowi technicznemu ich cywilizacji. Szczególnie przydatne w budowie wieży okazały się roboty, trzy z nich zostały przekazane Ziemianom. Roboty przypominały swoim wyglądem pająki i początkowo panicznie się ich bano. Oczywiście, cały strach przed nimi wynikał raczej z podbudowanych plotkami ludzkich wyobrażeń, niż z faktycznego zagrożenia. Okazało się wkrótce, że roboty są przyjazne, a w pracy spisują się na medal. Przy ich pomocy rozpoczęto odbudowę wieży.

Roboty były tak zaprogramowane, że po ukończeniu wieży miały się wspiąć na jej szczyt i stamtąd udać się w drogę powrotną na swoją planetę. Było to konieczne, by zbytnio nie ingerować w naturalny rozwój cywilizacji ludzkiej. Znaleźli się jednak tacy, którzy widzieli możliwość wykorzystania tych maszyn do swych niecnych celów. Z tego też powodu chcieli uniemożliwić im wspięcie się na szczyt wieży i w drodze na szczyt zastawili wiele podstępnych pułapek. Spisek został wykryty i roboty uporały się z jego uczestnikami, którzy zostali uśpieni od czasów, gdy możliwa będzie specjalna psychoterapia takich przypadków. Niestety, pułapki zostały. Roboty postanowiły mimo wszystko spróbować dotrzeć na sam szczyt wieży. I w tym momencie, Drogi Czytelniku, możesz wkroczyć do akcji. Jako przedstawiciel tej lepszej części ludzkości nie będziesz zwlekał z pomocą.

Cała budowla składa się z trzynastu poziomów, a każdy zaopatrzony jest



w dziewięć wieżyczek, których w sumie jest sto siedemnaście. Nie musimy ich wszystkich przechodzić, aby dotrzeć do samego szczytu, skąd będzie możliwe nawiązanie kontaktu ze statkiem macierzystym robotów. Po jakimś czasie dojdziecie jednak do wniosku, że warto... Obok płynnej, wektorowej grafiki, każdej platformie towarzyszą wyszukane efekty dźwiękowe. Mimo, że zasady samej gry są w sumie bardzo proste, niełatwe sposoby rozwiązywania problemów zapewnią rozrywkę na wiele wieczorów.

Każdy z robotów posiada inne możliwości i umiejętności.

Zapper - niszczyciel.

Typowy robot bojowy. Na swoim korpusie ma zamontowany laser i biada temu, kto wejdzie mu w drogę. Laser oczywiście służy do niszczenia i jak każda broń, może być niebezpieczna również dla nas. Można nim zniszczyć nie tylko wrogie obiekty, ale współtowarzyszy, a nawet samego Zappera, gdy nieroztropnie skierujemy promień laserowy na zwierciadło.

Pusher - popychacz.

Jest on w stanie, za pomocą wytworzonego pola siłowego, spychać różnego rodzaju obiekty. Nie mogą one jednak być na stałe przytwierdzone do platformy. Mimo otaczającej przestrzeni, nie można je zepchnąć poza krawędź.

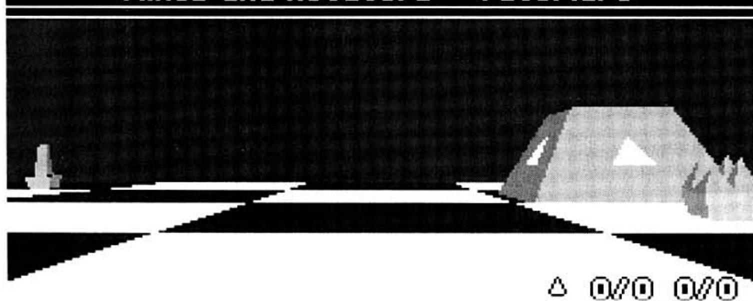
Grabber - zbieracz.

Robot ten również posługuje się polem siłowym, jednak o innym ukierunkowaniu. Za pomocą tego pola jest w stanie jakby wsysać pakiety energetyczne, czyli tzw. "Klondike'y". Oprócz tego może za pomocą pola przestawiać różnego rodzaju przełączniki, które powodują np. opuszczenie, bądź podniesienie windy.

Na każdej platformie mamy do wykonania jakieś zadanie. Czasami należy zniszczyć wrogie obiekty skaczące, innym zaś razem zebrać porozrzucane tu i tam "Klondike'y". Opis zadania, które mamy wykonać pojawia się przed startem każdej platformy, a dodatkowo możemy go sobie wyświetlić zatrzymując grę i wybierając odpowiednie menu. Stopień wykonania zadania, czyli zniszczenie dowolnych obiektów i liczbę pozostających do zniszczenia obiektów, odnotowywany jest na ekranie za pomocą białych cyferek: "wykonano/ogólem do wykonania". W realizacji każdego zadania przeszkadzają nam różnego rodzaju wymyślne urządzenia. Począwszy od nieszkodliwych bloków, które dają się przesuwać, a kończąc na jaszczurach, które obracając się niszczą fragmenty platformy, na której się znajdujemy.

Robota, którym chcemy sterować wybieramy "klikając" na jego nazwę w lewym, dolnym rogu ekranu. Możemy nim sterować lub uaktywnić jego broń. Robot, w zasadzie, porusza się tylko do przodu. Skręty to nic innego jak obroty połączone właśnie z pójściem naprzód. Istnieje również możliwość cofania ("ujemny ruch do przodu"). Należy tutaj szczególnie uważać, ponieważ ten sam przycisk służy również do uruchamiania windy w górę i w dół. Jego naciśnięcie w chwili, gdy wchodzimy do windy i chcemy się z niej wycofać, spowoduje jej uruchomienie. Broń uruchamiamy klawiszem "Fire", sposób jej użycia zależy od typu robota (laser, wciąganie, popychanie).

Bardzo ważne dla wielu operacji jest precyzyjne współdziałanie robotów. W tym celu każdy z nich może być zaprogramowany na 8 czynności do przodu. Opcję programowania uruchamiamy wciskając klawisz "Write", który zostanie podświetlony na czerwono. Teraz wystarczy wcisnąć klawisze zawiadujące odpowiednimi funkcjami (ruch do przodu, obrót, fire itp.). Czynności zostaną wpisane za pomocą symboli w kolejne okienka prawego dolnego rogu panelu sterującego. W programowaniu pomocne są również klawisze "Delete" - kasuje ostatnio wprowadzony ruch i "Clear" - kasuje cały program. Po zaprogramowaniu robota można go uruchomić wciskając klawisz "Run All". Wciśnięcie klawisza "Stop/In" spowoduje zatrzymanie wykonywania programu. Kontynuację od miejsca zatrzymania umożliwia nam klawisz "Run/Out".



Tym sposobem mamy całą obsługę robotów praktycznie za sobą. Na panelu sterującym, pod opcjami wybierania robotów znajdują się jeszcze 4 tajemnicze klawisze: N, E, S, W. Litery są oczywiście skrótami angielskich nazw 4 stron świata: North (północ), East (wschód), South (południe), West (zachód) i wskazują kierunek z jakiego możemy obserwować aktualną platformę, przy pomocy zewnętrznej kamery. Pozwala to na dokładniejsze rozpoznanie sytuacji przy analizowaniu naszego zadania. Warto przed przystąpieniem do każdej akcji zrobić lustrację terenu właśnie przy pomocy tych kamer. Ruchem kamer możemy sterować podobnie, jak ruchem robotów, z tym, że strzałki "w bok" nie obracają ich, a po prostu przesuwają. Strzałki "góra" i "dół" zmieniają kąt obserwacji. W momencie, gdy uruchomimy dowolnego robota zaczyna biec czas (czasami jest to niesamowicie ważne, innym razem mniej) i jest już za późno na zastanawianie się nad aktualną sytuacją.

Po załadowaniu gry i prawidłowym wpisaniu haseł podajemy swoje imię. Następnie wybieramy jedną z kilku opcji:

Play Game - rozgrywanie gry.
Save/Load a Position - zgrywanie/wgrywanie obecnego stanu gry.
View/Update High Scores - przegląd lub aktualizacja najlepszych wyników.
Tower Designer - przejście do modułu projektowania wieży.
Demo Sequence - sekwencja demonstracyjna.
Reset Game - wystartowanie od początku gry.

Aby na poważnie zająć się przechodzeniem przez poszczególne etapy "Wieży Babel" należy w pierwszym rzędzie zaopatrzyć się w solidną porcję jedzenia i picia. Uwaga: nie stawiać płynów obok komputera, ponieważ grozi to zalaniem klawiatury! Oprócz tego powinniśmy poświęcić na czas rozgrywki jedną dodatkową dyskietkę. Jest obojętne, czy dyskietka była sformatowana, czy też nie, należy uważać na swoje dyskowe



zbiory, ponieważ program zapisuje informacje w niestandardowy sposób. Dyskietkę do zapisu stanów gry przygotowujemy po wybraniu opcji "Tower Designer", a dalej funkcję "Prepare disk". Odczyt lub zapisanie stanu gry z dyskietki odbywa się poprzez skorzystanie z opcji "Save/Load a Position". Gdy mamy już gotowy "Save Disk", przystępujemy do gry - opcja "Play Game". Tu możemy z kolei wybrać rozgrywanie gry standardowej (Standard Game) lub stworzonej przez nas (Custom Game).

Jednak zaczniemy od nauki zasad gry (Tutorial Game). Mamy tutaj do dyspozycji 9 przykładów, które uczą, jak się posługiwać poszczególnymi elementami wieży i dają możliwość "bezbolesnego" wypróbowywania funkcji robotów.

Tutorial 1
(Your Spider and the Lifts)

Mamy tu możliwość wypróbowania ruchu wszystkich 3 robotów i pojeżdżenia sobie windami. Windy to szare bloki lub pola, ustawione tu i tam. Pamiętajcie, że Zapper może rozwalić laserem także swoich kolegów!

Tutorial 2
(Your Zapper)

Coś dla zwolenników rozbijania wszystkiego dookoła. Na pierwszy ogień idą skoczki-wymoczki. Nie wszystko oczywiście jest podatne na ogień lasera.

Tutorial 3
(Pushers, Blocks and Glass blocks)

Tutaj uczymy się, jak przy pomocy Pushera przesuwać różnego rodzaju bloki. Pamiętajmy, że blok ustawiony na drodze promienia lasera powoduje zmianę kierunku jego biegu. Daje to w efekcie zaskakujące rezultaty, gdy nagle w drugim końcu platformy rozlatuje się jakiś jej element.

Tutorial 4
(About Grabbers and Klondikes)

Poznajemy możliwości Grabbera. "Klondike'y" po jego strzale znikną niby zaczarowane. Sami sprawdźcie, jaki jest jego zasięg.

Tutorial 5
(Lizard, Watchers & Fixed Pushers)

Uczymy się współżycia z jaszczurami, strażnikami i wieżyczkami emitującymi stałe pola spychające. Czasami możemy zostać zapędzeni za pomocą takiego pola w kozi róg. Pamiętajcie, że jaszczury są nieobliczalne i zmuszone do obrotu niszczą fragment platformy, na którym się aktualnie znajdują. Watchery ciągle nas obeserwują...

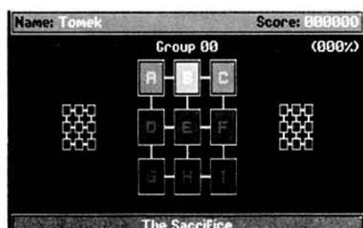
Tutorial 6
(Mines & Rotators)

Są to najniebezpieczniejsze urządzenia, z jakimi spotykamy się w trakcie gry. Miny wybuchają niewiadomo dlaczego - nieopatrzne przebywanie w ich towarzystwie kończy się z reguły zagładą. Rotatory to obracające się wieżyczki, wysyłające we wszystkich kierunkach śmiercionośne promienie lasera lub spychające nas w kierunku takich promieni, wysyłanych przez inne wieżyczki. Przejście pomiędzy nimi to nie lada sztuka.

Tutorial 7
(More About the Grabber)

Tu poznajemy prawdziwe oblicze Grabbera. Może on nie tylko wysysać "Klondike'y", ale również, za pomocą specjalnych dźwigni-kołowrotów zmieniać położenie wind, którymi koledzy, bądź on sam, mogą się dostać na wyższy poziom platformy. Czasami mamy do dyspozycji tylko jedną dźwignię uruchamiającą windę tylko w górę, bądź tylko w dół i musimy ją bardzo roztropnie wykorzystywać.





Tutorial 8
(Puzzle A)

Pierwsza zagadka do rozwiązania. Jest tutaj kilka elementów poważnej gry, ale to w sumie jeszcze zabawa.

Tutorial 9
(Puzzle B)

Niby wszystko dzieje się na płaszczyźnie, ale też trzeba się trochę pogłowić, aby rozwiązać tę zagadkę.

Po niezbędnej porcji ćwiczeń można przystąpić do właściwej gry. Przypominam, naszym zadaniem jest przeprowadzenie robotów przez poszczególne poziomy wieży. Na każdym poziomie mamy do wykonania kilka zadań. Oczywiście, możemy iść tak, jak nam wygodnie i omijać co trudniejsze platformy, by potem, gdy już dojdziemy do końca, bez problemu do nich wrócić. Mamy dostęp tylko do podświetlonych platform. Dostęp do pozostałych otrzymujemy po przejściu przez sąsiadujące pola.

Po zatrzymaniu gry przechodzimy do czterech menu, umożliwiających nam zmiany w ustawieniu różnych opcji, np. opuszczenie danej platformy, czy też rozpoczęcie jej przechodzenia od samego początku.

Gdy stawimy czoła wszystkim zadaniom i wyda nam się, że rozpoczynanie gry znowu od początku byłoby jednak zbyt nudne, możemy zabrać się za konstruowanie własnych platform. W tym celu wystarczy z głównego menu wybrać opcję: 'Tower Designer'. Mamy tutaj do dyspozycji praktycznie każdy z elementów gry. Tworzenie nowej wieży po rozwiązaniu poprzednio wszystkich zadań, wydać się może dziecinną igraszką. Z pewnością niejeden z Was uknuje coś tak perfidnego, że tylko on będzie w stanie przez to przejść.

Gra daje wspaniałe pole do popisu dla wszystkich miłośników gier logicznych. Jej kompleksowość a jednocześnie spójność, zaskoczą nawet najwybredniejszych. Serdecznie polecam.

Tomasz Kokoszczyński





Producent: Mindscape

Jest już wiele gier FANTASY na komputerowym rynku. Miłośnicy tego rodzaju gier na pewno znają lub słyszeli o **LEGEND**. Wydaje się ona kolejną grą tego gatunku. Jednak wyróżnia się zupełnie oryginalnym sposobem przedstawiania akcji.

W większości gier FANTASY plan akcji jest widziany oczami grającego. W **LEGEND** jest to rozwiązane inaczej. Każdy bohater naszej drużyny jest niezależny od pozostałych towarzyszy. Podczas gdy jeden z nich walczy, drugi może na przykład czarować, trzeci podnosić przedmioty, a czwarty leniuchować. Taki sposób prowadzenia rozgrywki wydaje się ciekawszy i wygodniejszy.

Następną zaletą realizacji fabuły gry **LEGEND** jest system tworzenia czarów. Czarownik posiada określoną ilość różnych składników (np. skrzydła nietoperza, ząb smoka itp.) oraz symboli. Każdy symbol potrzebuje do połączenia określone składniki. Jeżeli symbol został zmieszany z odpowiednim składnikiem, wówczas możemy kontynuować tworzenie czaru. W ten sposób symbole można mieszać i tworzyć różnorodne czary. Podam charakterystyczne przykłady połączeń: czar powodujący rany i paraliż u osób znajdujących się wokół maga, czar le czący daną osobę itp.

Każdy z członków drużyny posiada własną charakterystykę postaci. *Barbarzyńca* świetnie walczy, szczególnie wtedy, gdy jest wściekły. *Mag*, oczywiście, potrafi czarować oraz przyrządzać odpowiednie mikstury. *Złodziej* nieźle walczy, potrafi się dobrze ukryć i niespodziewanie zaatakować. *Minstrel* - wędrowny grajek, wspaniale odgrywa magiczne melodie.

Również oprawa graficzna nie jest monotonna. Poruszamy się nie tylko w trójwymiarowych labiryntach, możemy także zachodzić w różne miejsca, kupować magiczne przedmioty, składniki do two rzenia czarów, dodatkową broń, itp.

W trakcie penetrowania labiryntów używamy ikon do wydawania komend członkom drużyny. Trzy ikony oznaczają aktualnie używane rzeczy: broń, przedmiot magiczny oraz inne przedmioty (np. eliksir, papirus). Aby użyć danej rzeczy, wystarczy wybrać go myszą. Podobnie należy postąpić, aby zmienić bohatera. Ikona przedstawiająca kurczaka służy do powrotu drużyny do wyjścia labiryntu. Wybierając "smoka", ukaże się mapa rysowana przez drużynę. Po wywołaniu spisu rzeczy ("plecak"), możemy "włożyć" przedmiot do ręki jednego z bohaterów (co pozwoli na późniejsze użycie przedmiotu), wyrzucić przedmiot, itp. Należy jednak pamiętać, że pewne rzeczy nie mogą być użyte przez niepowołane do tego osoby, np. *Barbarzyńca* nie może użyć miski do miksowania czarów, a *Czarownik* nie może użyć rogu do zagrania magicznej melodii.

Gra **LEGEND** bardzo mi się spodobała. Odkryłem jednak (moim zdaniem) dwie wady. Postacie poruszające się po ekranie wyglądają trochę nieciekawie, ponieważ są dosyć małe. Również poszczególne sekwencje gry doczytują się bardzo wolno, co może doprowadzić do wściekłości niecierpliwych graczy.

Postaram się teraz zachęcić do zagrania w **LEGEND** tych z graczy, któ- rzy uważają gry FANTASY za nieciekawe i monotonne.

Opiszę sposób przejścia pierwszego poziomu.

Rozpocznijmy rozgrywkę od zakupów u sprzedawcy uzbrojenia. *Barbarzyńcy* i *Grajkowi* kupmy coś (najlepiej "Battle Staff"), a sprzedajmy ich krótkie miecze. Teraz udajemy się do świątyni. Kupujemy dla każdego bohatera, poza *Czarownikiem*, uzdrawiające napoje i wybieramy opcję "Enter Vaults". Cała drużyna znajdzie się w podziemiach świątyni. Zwykły róg *Grajka* zastępujemy wojennym (jest w skrzyni, za drzwiami). Między uzbrojeniem też coś znajdziemy. Czeka nas teraz droga przez kilka komnat. Na szczęście, kierunek jest tylko jeden, więc nie można zabłądzić. Zabijajmy wszystkie potwory jakie spotkamy. Wszystkie miejsca, gdzie mogą znajdować się potrzebne nam przedmioty, należy dokładnie sprawdzić (na przykład skrzynie, półki z książkami, a nawet łóżko!). Kiedy dojdziemy do komnaty z wieloma lustrami, *Czarownik* sporządza następujący niezbędny do jej przejścia czar (składniki można zobaczyć - "oko"). Radzę sporządzić kilka tych czarów na zapas. Następnie wywołujemy przygotowany poprzednio czar i strzelamy w płytę, na której widnieje symbol piorunu (w dolnym rogu). Teraz stajemy za płytą, która właśnie powstała i ponownie używamy tego samego czaru (strzelając w tę samą płytę!)...

Po drugiej stronie komnaty znajduje się specjalna dźwignia...

Uważam, że dalej poradzicie sobie sami. Powodzenia!!!

Szymon Grabowski





Producent: Mindscape

Witam fanów boksu i zapraszam na walkę wieczoru. Dzisiaj chciałbym zaproponować państwu coś specjalnego - walkę pomiędzy dwoma starymi rywalami: Marvellous Mervin Faglerem i Big Man Bearnsem. Pojedynek będzie transmitowany z hali Philadelphia Bowl. Gong - rozpoczyna się pierwsza runda.

Gra **TV Sports Boxing** łączy w sobie doskonałą grafikę z nadzwyczaj realistycznym odgłosami walki, co czyni ją jedną z najlepszych komputerowych symulacji boksu. Program zezwala także na oglądanie pojedynków bokserów sterowanych przez komputer. Możemy również stworzyć własnego zawodnika i poprowadzić go do tytułu mistrza świata, co naprawdę nie jest łatwe.

Tworzymy własnego boksera poprzez dobranie odpowiedniego zestawu jego umiejętności, siły i wytrzymałości, wymaga to dużego doświadczenia. Generując zawodnika, najpierw podajemy jego imię, nazwisko lub przydomek oraz rodzinne miasto, następnie podstawowe dane fizyczne: wiek, wzrost, wagę, zasięg ramion, praworęczny czy leworęczny i preferowany styl bokserski. Do wyboru mamy cztery style: BRAWLER, BOXER, DANCER oraz DODGER. Przed podaniem siły i wytrzymałości zawodnika, należy zdefiniować jego wygląd zewnętrzny. Do "budowy" postaci program oferuje kilka różnych "głów" i kolorów skóry oraz duży wybór kolorowych spodenek. Gdy bokser wygląda już odpowiednio, możemy zająć się ustawianiem poszczególnych cech jego charakterystyki (przez odpowiednią punktację). Zmieniać możemy 10 cech, każdą z nich określa 50 punktów, do przydzielenia dostajemy 500 kolejnych punktów. Jeżeli nasz zawodnik to BRAWLER, jak Marvellous Mervin, będzie potrzebował dużo wytrzymałości, siły i morderczego instynktu. Będzie mu potrzebna również mocna szczęka i odporne na ciosy ciało. Jego praca nóg i umiejętności obrony nie są tutaj istotne. W przypadku, gdy nasz bokser to DANCER, jego potrzeby będą inne - praca nóg, szybkość i kondycja.

Po ustawieniu charakterystyki zawodnika, wybieramy najlepszy cios, przez podanie w procentach, ile siły wkłada on w poszczególne trzy podstawowe uderzenia - cios prosty, sierpowy i hak. Po zakończeniu tych wszystkich czynności, nowy za wodnik jest gotowy do wal- ki na zawodowym ringu.

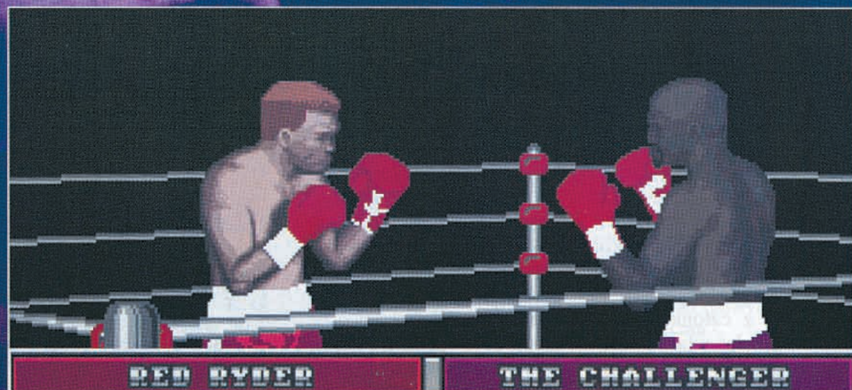
Profesjonalni bokserzy potrzebują jeszcze opiekunów, którzy organizowaliby im walki i odbierali za nich pieniądze (biorąc z tego swój udział). Pierwszym z nich jest John Daniels. To nie jest zły facet: bierze tylko 8% i organizuje walki z bokserami o kilka pozycji wyżej w rankingu. Kiedy zaczniemy już robić karierę, możemy zwolnić go i zatrudnić lepszego. Im lepszy jest nasz opiekun, tym więcej zara biamy i możemy walczyć z zawodnikami stojącymi dużo wyżej w rankingu.

Po zakontraktowaniu walki, należy potrenować. Pierwszym trenerem nowego boksera jest "Two Tunn" Tubbs. Za każdym razem aktualny, a potem nowy trener, będzie się nas pytać, czy chcemy go wynająć. Każdy trener pomaga rozwinąć inne charakterystyczne umiejętności i cechy oraz oczywiście bierze dla siebie część z zarobionych przez boksera pieniędzy. W sali ćwiczeń możemy zakupić specjalistyczny sprzęt do treningu, który również zwiększa nasze szanse na zwycięstwo.

Zanim wejdziemy na ring, podawane są nazwiska sędziów. Następnie wybieramy, czy bokser będzie sterowany przez człowieka, czy przez komputer. Gdy już zadźwięczy gong, zaczynamy bokserską walkę. Od specjalizacji naszych ciosów zależy styl walki naszego zawodnika. Jeżeli np. naszym najmocniejszym uderzeniem jest hak, musimy zbliżyć się do przeciwnika, popracować nad korpusem i kiedy już opuści gardę, uderzyć go jak najwięcej razy w głowę. W przypadku, gdy mamy najmocniejszy cios prosty, musimy oponenta trzymać na dystans i bombardować jego głowę.

Jeżeli przeciwnik będzie liczony i nie wstanie w ciągu dziesięciu sekund, wygrywamy przez nokaut. W przypadku, gdy jeden z bokse- rów będzie trzy razy liczony w jednej rundzie, drugi wy grywa przez nokaut techniczny. Gdy obaj bokserzy wytrwają na nogach do końca walki, pojedynek zostanie rozstrzygnięty przez sędziów.

W **TV Sports Boxing** położono nacisk na realistyczny wygląd walki i dochodzących nas odgłosów uderzeń. Efekt jest znakomity, gdy oglądamy pojedynek dwóch bokserów sterowanych przez komputer, odnosimy nieodparte wrażenie, że jest to transmisja na żywo z Philadelphia Bowl...





FIRE & ICE



Producent: Renegade

Prezentowany przeze mnie program jest ciekawą grą zręcznościowo-platformową. Firma **Renegade** znana jest już z produkcji dobrych i bardzo dobrych gier, np. **Gods**, **Sensible Soccer**, **Magic Pockets**. Również **Fire & Ice** nie odbiega jakością wykonania od poprzednich produktów tej firmy.

Poznajmy więc głównego bohatera gry **Fire & Ice**. Jest nim Cool Coyote, czyli Zimny Kojot. Podejrzewam, że ten pseudonim odnosi się do posiadania przez naszego bohatera "nerwów ze stali" oraz cennej umiejętności zamrażania swoich przeciwników.

Został on wybrany, aby odnaleźć i zabić Glemma, potwora, który uciekł z więzienia. Będzie musiał odbyć daleką podróż ze swoich rodzinnych stron aż do kryjówki bestii. Oczywiście, jego droga będzie najeżona setkami różnych przeszkód w postaci nieżyczliwych stworków lub naturalnych (?) niebezpieczeństw typu kolce. Temperatura rośnie z każdym następnym etapem gry. Tak więc, zaczynamy gdzieś na Antarktydzie, a kończymy w ciepłych krajach. Zmienia się również aktualny krajobraz, a także charakterystyka napotkanych postaci (nie sądzę, abyśmy gdzieś w Afryce spotkali np. pingwina, czy Eskimosa).

Przeciwnicy Kojota mogą być np. prymitywnymi pingwinami, które tylko chodzą w lewo i prawo, ale mogą być też ogromnymi zwierzami, jak np. Yeti. Gdy taki duży osobnik upadnie na ziemię, wówczas powstanie lawina. Jest on również bardzo żywotny i trzeba będzie rzucić w niego aż dwudziestoma kulkami, aby go zamrozić. Jest strażnikiem drzwi, prowadzących do następnego etapu gry. Aby je otworzyć, będziemy musieli zabić wroga i złożyć wszystkie części klucza (mają je potwory na wyspie). Najczęściej jest tak, że właśnie ten największy potwór ma ostatnią, najważniejszą część.

Gra **Fire & Ice** posiada, moim zdaniem, za duży stopień trudności. Tylko prawdziwy "łamacz" joysticka może sobie poradzić (bez grzebania w programie). Ja osobiście ginę w piątym etapie.

Nasz Kojot nie jest, rzecz jasna, bezbronny. Na Antarktydzie będzie mógł zamrażać potworki rzucając w nie śnieżkami. Później naskoczenie takim potworkom na głowę nie będzie dla bohatera szkodliwe, a dzięki temu możemy zdobyć brakującą część klucza. Potem być może odnajdziemy jakąś bardziej wymyślną broń, o znacznie większej skuteczności.

Kolejnym ułatwieniem są miłe, małe zwierzaczki skaczące wszędzie za tobą. Poza tym, gdy strzelimy do wroga, one zrobią to również.

W każdym etapie są niewidoczne bonusy. Podam jeden przykład. Stoimy w niby "ślepym zaułku" i widzimy przed sobą cukierek. Gdy go zabierzemy, pojawi się droga, po której należy szybko przejść. Również może się zdarzyć, że przez przypadek trafimy w odpowiednie miejsce ekranu i ukaże się klocuszek ze znakiem zapytania. Możemy po nim wskoczyć do góry, by odkryć inne niespodzianki, ale najlepiej będzie, gdy w niego strzelimy. Wówczas wyleci jakaś broń, którą uaktywniamy trzymając przez chwilę FIRE.

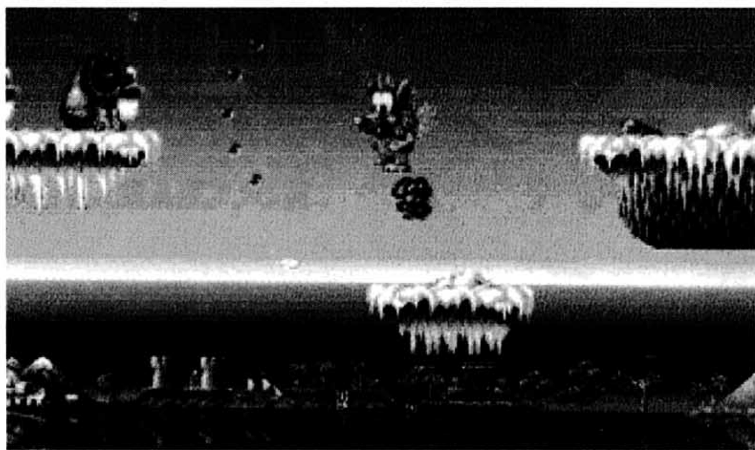
Podczas gry dużą rolę będą odgrywają "naturalne środki transportu", jak np. ogromny wieloryb. Wyrzuca on w górę strumień wody i jeżeli Kojot znajduje się na nim, wówczas będzie miał szansę przedostać się na drugą stronę lub na którąś z wyższych platform.

Bohater programu jest bardzo dokładnie narysowany i duży, podobnie jest z wszędobylskimi stworkami. Wszystkie występujące w grze postacie są bardzo starannie animowane. Jednak mam pewne zastrzeżenia do graficznego przedstawienia tła. Na pierwszym planie walczymy z różnymi kreaturami, a tam z tyłu spokojne niczym się nie wyróżniające tło.

Również efekty dźwiękowe są nienajlepsze. Jest ich z resztą bardzo mało, a te które są, wydają się jednostajne i wręcz nużące. Pewną rekompensatą mogą być występujące czasami fragmenty bardzo dobrej muzyki, która jest świetnie dopasowana do treści gry.

Podsumowując, gra **Fire & Ice** pomimo pewnych niedociągnięć wyróżnia się spośród innych gier zręcznościowych i na pewno warto w nią zagrać.

Szymon Grabowski







Producent: Accolade

W poprzednim numerze ŚWIATA GIER KOMPUTEROWYCH przedstawiliśmy naszym Czytelnikom pierwszą część opisu przejścia gry **Elvira - Mistress of the Dark**.

Opis zakończyliśmy na zburzeniu czwartej zamkowej wieży. Teraz, Drogi Czytelniku, musisz skierować się do stajni, spotkasz tam wilkołaka, którego należy zabić (przygotowaną poprzednio) srebrną strzałą. Okaże się teraz, czy należycie trenowałeś strzelanie z kuszy. Następnie weź piąty klucz (*fifth key*), znajduje się on za kamieniem w jednej ze stajennych zagród.

Przed Tobą następne ciężkie zadanie, pojedynek z Kapitanem, dowódcą zamkowych strażników. Kapitana znajdziesz w strażnicy. Do tego pojedynku musisz się należycie przygotować. Idź do zbrojowni i nałóż zbroję, wypijając przy tym wszystkie możliwe mikstury, powiększające Twoją sprawność i siłę. Również należy pamiętać o wyrzuceniu wszystkich niepotrzebnych już Tobie przedmiotów. Bądź ostrożny w walce, Kapitan to nie byle jaki przeciwnik, świetnie włada mieczem, tylko przy pomocy magii możesz go pokonać. Zastosuj czary osłabiające jego sprawność oraz czary ofensywne, takie jak *Palm Light, Finger Light, Demons Brew*. Po wygraniu pojedynku zabierz mu ostatni, szósty klucz (*sixth key*) oraz biuletyn. Następnie udaj się do zburzonej przez Ciebie czwartej wieży. Znajdziesz tam skrzynię i otwórz ją odpowiednią kombinacją kluczy (wykonaj *EXAMINE* na każdym z kluczy). W skrzyni znajdziesz potrzebne w dalszej wędrówce przedmioty: nóż i papierowy zwój (nie jest to papier toaletowy).

Skieruj się teraz do katakumb, gdzie znajdziesz kamienny wzór na podłodze i dołącz do niego kamień znaleziony przy potworze. Następnie wejdź w sekretne przejście. Możesz teraz odnowić utracone w walce siły. Użyj w tym celu czaru *Woodem Heart*. Aby nie tracić energii, napotkane potwory należy unieszkodliwiać magią. Na samym końcu korytarza czeka na Ciebie - Emelda, cel Twojej wyprawy. Musisz się bardzo spieszyć z pozbyciem się jej, gdyż kontakt z nią powoduje znaczny straty energii. Teraz postaw miecz na symbolu zła i użyj papierowego zwoju znalezionego w skrzyni, w czwartej wieży. Również znalezionym tam nożem pchnij Emeldę. Na tym kończy się Twoja przygoda w tajemniczym zamku....

A teraz kilka ogólnych wskazówek, które powinny Tobie pomóc w ukończeniu tej trudnej przygody.

1. Branie przedmiotów.

Aby zdobyć potrzebny przedmiot (np. siano), należy najechać kursorem myszy na stóg siana i przytrzymać na nim lewy przycisk myszy do momentu, aż pokaże się "łapka". Teraz przesunąć "łapkę" na puste miejsce w znajdującej się poniżej tabelce i przedmiot znajdzie się w Twoim posiadaniu.

2. Sporządzanie i spożywanie czarów.

Zanim zaczniemy władać siłami magicznymi, musimy zgłębić tajniki magii i poznać niezbędne czary. Niezbędna do tego celu jest odpowiednia literatura. Wzorem grzecznych uczniów, udajesz się do biblioteki i zabierasz pierwszą książkę z lewej strony ekranu (oznaczoną bardzo dobrze widocznym symbolem). Nie przejmuj się, jeżeli komputer wyświetli Ci informację, że nie czas teraz na czytanie książek. To jest właśnie księga czarów, weź ją w taki sam sposób, jak zostało to opisane w punkcie pierwszym. Teraz wskaż kursorem myszki na Elvirę (ukaże się podświetlony napis MIX z prawej strony ekranu). Wybierz ten napis, na ekranie monitora pojawi się zawartość księgi, czyli wszystkie czary, które możesz później użyć. Za pomocą dwóch strzałek, w górę i w dół możesz przesuwać listę czarów. Następnie wybierz czar, np. *Herbal Honey* - do jego produkcji potrzebne jest siano i miód z kuchennej spiżarni. Kliknij lewym przyciskiem myszy na czar *Herbal Honey* - pojawi się zbliżenie dwóch, niepełnych stron księgi. Na jej prawej stronie masz oznaczone symbolami potrzebne składniki: siano i miód. Teraz, aby czar został wykonany, należy wybrać myszką jeden z symboli (np. siano) i przytrzymać lewy przycisk myszy. Pokaże się "łapka", przenieś ją na lewą stronę księgi, tak samo zrób z drugim składnikiem. Jeżeli nie zrobisz tego przeniesienia, składniki nie zostaną zatwierdzone do utworzenia danego czaru. Teraz kliknij na napisie MIX na prawej stronie księgi i Elvira wykona dla Ciebie czar (dla przypomnienia: będziesz mógł teraz poznać prawdziwe nazwy roślin). Po ukazaniu się buteleczki w dolnym oknie, kliknij na nią lewym przyciskiem myszy, a ukażą się podświetlone napisy:

EXAMINE - tutaj otrzymasz informację, czy masz wypić miksturę.

CONSUME - wypijasz wskazaną miksturę i od tej chwili dany czar zostaje uaktywniony.



Należy jednak pamiętać, że jeśli Elvira nie dostanie księgi czarów, to nie przygotuje dla Ciebie żadnego czaru. Bez tej księgi jest bezbronna, jak dziecko. Dajesz jej księgę w następujący sposób: wskazujesz myszką i przytrzymując lewy klawisz myszy przesuwasz na puste miejsce, na stół Elviry. Gdy księga zniknie z okienka poniżej i pojawi się na stole Elviry, możesz przystąpić do czarowania.

3. Poruszanie się.

Po lewej stronie ekranu znajdują się rysunki ze strzałkami. Strzałki góra-dół służą do wchodzenia i schodzenia po schodach. Poruszasz się wykorzystując także skierowane w cztery strony świata strzałki. Gdy walczysz, po lewej stronie ekranu widzisz dwie ramki, które informują o liczbie ran zadanych Tobie przez przeciwnika oraz przeciwnikowi przez Ciebie.

4. Ucieczka.

Jeżeli zostałeś zaatakowany przez wroga, to oprócz podjęcia walki możesz uciekać. Gdy uciekasz, a wróg nadal atakuje, widzisz liczbę zadawanych Tobie ran w lewym kółku na dole ekranu. Czasami jednak nie możesz uciec i wtedy przeciwnik może Cię zabić. Przykre, ale prawdziwe. Natomiast, gdy walczysz magią, to w prawym kółku podawany jest rodzaj Twojego zaawansowania w opanowaniu tajników magii, a w lewym kółku ilość ran zadanych Tobie przez przeciwnika.

Na swojej drodze spotkasz różne postacie, z którymi będziesz musiał walczyć. Oto krótka charakterystyka kilku z nich.

RYCERZ - jest bardzo groźną postacią, gdyż nie można go pokonać wręcz. Poza tym jego zręczność w posługiwaniu się bronią wynosi 50 pkt, odporność na rany szacowana jest na 60 pkt, jest również bardzo silny - 100 pkt, także dość zwinny. Trudny przeciwnik.

MNICH - nie należy do najsilniejszych, ale jest zwinny i odporny na rany.

ŁUCZNIK - nie posiada dużej zręczności w posługiwaniu się bronią. Jest za to zwinny, a brak odporności na zadawane rany stara się nadrabiać siłą.

KAPITAN - jest bardzo trudnym i wymagającym przeciwnikiem. Bardzo silny i zwinny, odporny na rany i uderzenia, świetnie włada mieczem.

BESTIA WODNA - posiada także bardzo dużą siłę, jest odporna na zadawane rany i bardzo zręczna.

SZKIELET - jest średnim przeciwnikiem, nie wyróżnia się niczym poza dużą siłą (i szczupłą budową ciała).

ŻOŁNIERZ - też posiada dużą siłę, pozostałe cechy jak zwinność, odporność na rany, zręczność w posługiwaniu się bronią są w normie.

Podczas gry, na ekranie widocznych jest szereg gadżetów, które informują o posiadanych przez Ciebie sprawnościach.

STR - siła - wartość określa poziom Twojej siły, ma to duże znaczenie przy niesieniu niektórych przedmiotów oraz przy liczbie otrzymanych ran.

RES - odporność na ciosy, jeżeli masz małą odporność, to zostaniesz szybko pokonany w walce.

DEX - skoczność, zwinność podczas walki, w istotny sposób decyduje czasami o zwycięstwie.

SKI - oznacza zręczność i doświadczenie w posługiwaniu się bronią, wartość zwiększa się po każdym zwycięstwie nad wrogiem.

LIF - oznacza ilość żyć, jeżeli tutaj pojawi się zero, to gra jest skończona.

EXP - doświadczenie w grze, na samym początku gry ma wartość 0, potem w trakcie rozgrywki stale wzrasta.

Przejdźmy teraz do gadżetów, które znajdują się po prawej stronie ekranu.

OPEN - otwieranie czegoś, na przykład drzwi.

CLOSE - zamykanie.

LOCK - również zamykanie, np. na klucz.

UNLOCK - otwieranie drzwi kluczem.

LOOKIN - przeglądanie zawartości torby. Jeżeli będzie pusta, pojawi się napis IT'S EMPTY.

EXAMINE - sprawdzenie - należy wybrać kursorem jakiś przedmiot, wtedy komputer poda jego nazwę.

MIX - mieszanie składników, przechodzenie do użycia zawartości księgi czarów.

CONSUME - spożywanie przygotowanej mikstury, uaktywnienie czaru.

USE - gdy chcesz użyć np. miecza, to musisz nacisnąć USE, miecz będzie wtedy Twoją główną bronią. Opcja służy również do uaktywniania wielu innych przedmiotów.

THROW - rzucanie, na przykład solą w kucharkę.

RESTORE - odczytywanie stanu gry z dyskietki, należy do stacji dysków komputera włożyć dyskietkę z zapisanymi stanami gry i podać wybraną nazwę zapisanej poprzednio gry.

PAUSE - zatrzymanie gry w dowolnym momencie.

CONTINUE - powrót do zatrzymanej opcją PAUSE gry.





SAVE - nagrywanie aktualnego stanu gry. Należy podać nazwę, pod jaką chcesz nagrać grę i ją zapisać na sformatowaną uprzednio dyskietkę.

QUIT - wyjście z całego programu.

W okienku na dole ekranu jest podany spis posiadanych przedmiotów, tj. torba i jej zawartość, mikstury, broń itd.

Teraz przedstawię czary i miejsca, w których należy szukać składników, potrzebnych do wykonania magicznej mikstury.

ALGAE & SAUCE - czar leczący najgroźniejsze dla Ciebie rany.
- *DOGWOOD* - ścieżka obok ogrodu,
- *ALGAE* - w centrum labiryntu,
- *BLEEDING HEART* - w ogrodzie,
- *HONEY* - miód znajdziemy w spiżarni zamkowej kuchni, na ostatniej półce z prawej strony.

ALPHABET SOUP - czar ten pozwala na doskonałe opanowanie pisma runicznego, wszystkie podane składniki znajdziesz w ogrodzie.
- *DANDELION*,
- *ELDERBERIES*,
- *ROSE*.

BRIAN ACHE - czar zmniejsza na pewien czas sprawność przeciwnika, z którym aktualnie walczysz.
- *POPPY* - przy ogrodzie,
- *MUSHROMS* - na ścieżce,
- *MAGGOT* - w ogrodowej szopie.

CATH & DOG DROTH - czar ofensywny o małej sile rażenia.
- *SPIDERSWEBS* - w lochach,
- *HORSE HAY* - w stajni,
- *LILY FLOWER* - w centrum labiryntu.

CLOTED SURPRISE - czar odnawiający siłę i energię.
- *SPIDERSWEBS* - w lochach,
- *HAWTHORN* - na ścieżce,
- *MOSSE* - w studni.

DEMONS BREW - antidotum na ciężkie zranienia.
- *VAMPIRE DUST* - w pokoju wampira,
- *DRAGONS BLOOD* - w pomieszczeniu centralnym (czaszka nad drzwiami izby),
- *NIGHT SHADE* - na ścieżce.

FINGER LIGHT - jest czarem ofensywnym, tworzącym błyskawicę dotkliwie raniącą przeciwnika.
- *NIGHT SHADE* - na ścieżce,
- *BALLADONNA* - na ścieżce,
- *EARNWINGS* - w lochach.

FIRE SPONGE - czar wywołuje ścianę ognia, która zatrzymuje atak przeciwnika i możemy wtedy uciekać lub atakować (czar działa tylko 10 sekund).
- *PLANTAIN* - w ogrodzie,
- *FLAME FLOWER* - na ścieżce,
- *MOSS* - w studni.

GLOWING PRIDE - rzucenie tego czaru powoduje ukazanie się magicznego światła w ciemności.
- *THISTLE* - w labiryncie,
- *DANDELION* - w ogrodzie,
- *FLAME FLOWER* - na ścieżce.

HERBAL HONEY - czar, który umożliwia poznanie nazw roślin.
- *HONEY* - w spiżarni,
- *HAY* - przed stajnią.

ICE SPONGE - wywołuje ścianę lodową (nie pozwala na użycie broni), którą zniszczyć może jedynie ogień. Czar działa przez 20 sekund.
- *PLANTAIN* - w ogrodzie,
- *HAWTHORN* - na ścieżce,
- *MOSS* - w studni.

ICED MAGIC - czar odnawia siłę i energię, przy poważnych obrażeniach.
- *HAWTORN* - na ścieżce,
- *BLOOD LILY* - w centrum labiryntu,
- *THISTLE* - w labiryncie.

KNIGHT TIME - czar chroniący przed magiczną bronią, potęguje również siłę Twojej broni.
- *BIRDS FEATHER* - w sokolim gnieździe,
- *NIGHT SHADE* - na ścieżce,
- *BEETLES* - w lochach.

LUCKY SURPRISE - czar zwiększający refleks, zmniejszający go po nieudanej potyczce (o 10%).
- *NETTLES* - w labiryncie,
- *FOUR LEAF CLOVER* - na ścieżce.

MAIDEN TURNOVER - zmniejsza dwukrotnie ilość Twoich ran.
- *MAIDEN TREE LEAVES* - na ścieżce,
- *FERN* - w zamkowym salonie,
- *MANTICORE HIDE* - modlitewnik w kaplicy,
- *HONEY* - w spiżarni.

MIND LOCKE - zwalnia, a nawet zatrzymuje reakcję przeciwnika.
- *POPPYS* - przy ogrodzie,
- *MAGGOT* - w ogrodowej szopie,
- *BLODE ROOT* - w ogrodzie.

MONSTER PIE - czar powoduje zwiększenie siły kosztem refleksu, niezbędny przy noszeniu zbroi.
- *MONSTERS* - w zamkowym salonie,
- *PARSLEY* - w ogrodzie,
- *IVY* - na blankach zamkowych umocnień.



MUSHROOM TENDERNES - na kilka sekund zwiększa Twoją siłę.
- *HELLEBORE* - w ogrodzie,
- *ELDERBERIES* - w ogrodzie,
- *MUSHROOMS* - na ścieżce.

PAINFREE - czar uodporniający na ból (działa 2 godziny).
- *WHITE WINE* - w kuchni,
- *BLACK LOTUS* - w centrum labiryntu,
- *LAUNDUM* - w łazience.

PALMLIGHT - jest czarem ofensywnym o dużej mocy.
- *CENTIPEDES* - w lochach,
- *MISTLETOE* - na ścieżce,
- *ABSINTHE* - w zamkowym barze
- *BALLADONNA* - na ogrodowej ścieżce.

PROPITIOUS SUPRISE - również zwiększa refleks, ale po nieudanej potyczce go nie zmniejsza (o 10%).
- *ACONITE* - w ogrodzie,
- *NETTLES* - w labiryncie,
- *FOUR LEAF CLOVER* - na ścieżce.

SIZZLING EGGS - jest czarem ofensywnym o bardzo dużej sile rażenia.
- *BIRDS EGG* - w labiryncie,
- *HELLEBORNE* - w ogrodzie,
- *FIRE THORN* - na ścieżce,
- *WATER LILY* - w centrum labiryntu.

SPAGETTY CONFUSION - rzuca czar ***TANGLED MIND***, który zmniejsza sprawność wroga.
- *BALLADONNA* - na ogrodowej ścieżce,
- *PARSLEY* - w ogrodzie,
- *WHITE WINE* - w kuchni,
- *WITCH HAZEL* - w ogrodzie.

THORNY SPLINTER - tworzy czar ***FIRE DAGGER***, który trzykrotnie zwiększa siłę sztyletu.
- *FIRETHORN* - na ścieżce,
- *NETTLES* - w labiryncie.

Gdy masz już przygotowane składniki, należy je zmieszać, a w odpowiedniej chwili przełknąć całą miksturę (brrr..) - czar zostanie rzucony.

Mam nadzieję, podane powyżej wskazówki pomogą w ukończeniu tej ciekawej gry. Polecam ją osobom, które nie zasiadają przed komputerem tylko po to, aby postrzelać do wszystkiego co się porusza, lecz również po to, aby trochę pomyśleć. Zapraszam wszystkich do przeżywania emocjonujących przygód w grze **Elvira - Mistress of the Dark**.

Tomasz Flanc



PINBALL DREAMS Fantasies

Producent: Digital Illusions

Wszyscy miłośnicy elektronicznych bilardów czekali na ich komputerową symulację. Były wprawdzie programy nawiązujące do tej tematyki, ale kiepskiej jakości. I oto jest taki program, a nawet dwa. Rozpoczniemy od przedstawienia pierwszego z nich - **Pinball Dreams**. Jest to wspaniałe połączenie starego pomysłu z nowymi technikami programowania oraz z innym podejściem do komputerowej grafiki i fonii. Otrzymujemy tutaj cztery wspaniałe bilardy elektryczne. Każdy z nich posiada bajecznie kolorową, niezwykle urozmaiconą szatę graficzną. Oprawie graficznej i dźwiękowej niczym nie ustępuje bardzo szybka starannie wykonana animacja. Dla stworzenia iluzji gry w klasycznego elektronicznego bilarda wprowadzo całkowicie nowy element - stół zajmuje dwa ekrany graficzne i płynnie się przesuwa wraz z toczącą się kulką (!).

Oprawa graficzna pierwszego stołu *Ignition* przypomina nam podróże międzyplanetarne. Dźwięki towarzyszące odbiciom kulki brzmią jak odgłos silników kosmicznych, itp.

Druga plansza *Steel Wheel* nawiązuje do historii Dzikiego Zachodu. Przejazdom kulki towarzyszą strzały z rewolwerów, wojenne okrzyki Indian oraz odgłosy poruszających się parowozów.

Następna plansza *Beat Box* przenosi nas w świat gwiazd rozrywki i muzyki popularnej.

Ostatnia plansza to cmentarz *Nightmare*. Odgłosy towarzyszące grze na tym stole, to prawdziwe arcydzieło. Odbijającej się od bumpersów (zderzaków) kulce towarzyszą mrożące krew w żyłach odgłosy, np. przeraźliwe wycie duchów, skrzypieniem drzwi itp.

W grze może brać udział do ośmiu graczy, co jeszcze bardziej uatrakcyjnia zabawę. Program ten w bardzo krótkim czasie stał się prawdziwym przebojem. Zawdzięcza to doskonałym walorom technicznym (grafika, dźwięk, animacja) jak również doskonałej grywalności.

Autorzy programu idąc za ciosem wypuścili kontynuację tej gry - **Pinball Fantasies**. Ponownie uderza nas wspaniała grafika i dźwięk, które są jeszcze doskonalsze niż w **Pinball Dreams**. Powiększono wielkość stołu do trzech ekranów graficznych (!). Dla uatrakcyjnienia gry dodano trzeci "flipper" (w połowie długości ekranu), który umożliwia nam wbijanie piłeczek do przeróżnych tuneli. Po każdej planszy występuje losowanie dodatkowej kulki. Ponownie mamy do dyspozycji cztery różne stoły.

Pierwszy - *Party Land* - przenosi nas do lunaparku. Poruszającej się kulce towarzyszą śmiechy, odgłosy strzałów na strzelnicy, muzyka wesołego miasteczka.

Kolejna plansza *Speed Devils* wprowadza nas w świat rajdów samochodowych. Występująca tutaj oprawa dźwiękowa przypomina odgłosy silników samochodowych, piski opon itp.

Entuzjaści gier hazardowych z przyjemnością zagrają w *The Bilion Dolar Game Show*, która to plansza symuluje kasyno gier.

Ostatnia plansza (*Stones & Bones*) przeznaczona jest dla miłośników horrorów.

Pinball Fantasies również posiada opcję gry na ośmiu graczy.

Obie wersje tego programu, to wspaniała zabawa dla wszystkich, niezależnie od wieku.

Jacek Ryć



Producent: Idea

Już nazwa gry (Zwariowane Pory Roku) wprowadza nas w odpowiednią atmosferę. Również rozpoczynająca grę czołówka poprawia nam humor.

Dwóch naukowców (przypominających puszyste i kuliste pingwiny) kończy prace nad maszyną czasu, gdy nagle... BUUUM! Kapsuły zawierające fluid czasu wypadają z mocowań i spadając powodują wybuch, który rozrzuca je po całej kuli ziemskiej. Bohaterowie gry muszą znaleźć te kapsuły, nim cały Wszechświat zostanie wessany w czarną dziurę czasu.

Po obejrzeniu fabularnej czołówki, przechodzimy do właściwej rozgrywki. Wybieramy jeden z pierwszych dwóch etapów (pór roku), wiosnę lub lato. Następne etapy są dostępne dopiero po dokonaniu pewnych postępów w grze. Każdy etap poprzedza krótkie zabawne intro.

Naszym zadaniem w każdym z etapów jest tak poprzesuwać znajdujące się na ekranie kapsuły, aby ustawić je w odpowiedniej kolejności, pokazanej na pasku ikon u dołu ekranu. Kapsuły przesuwamy stając obok nich i naciskając FIRE. W przypadku pomyłki w ustawieniu można rozgnieść kapsułę o ścianę lub o inny obiekt, a następnie nacisnąć FIRE, aby kapsuły pojawiły się na swoich początkowych miejscach.

W grze przeszkadzają różne stworki. Można je likwidować pchniętą kapsułą. Pierwsze uderzenie ogłusza jedynie te żyjątka, muszą dostać jeszcze raz. Stworki ginąc zostawiają przedmioty, które zwiększają dorobek punktowy lub dodają zdolności w pokonywaniu przeszkód.

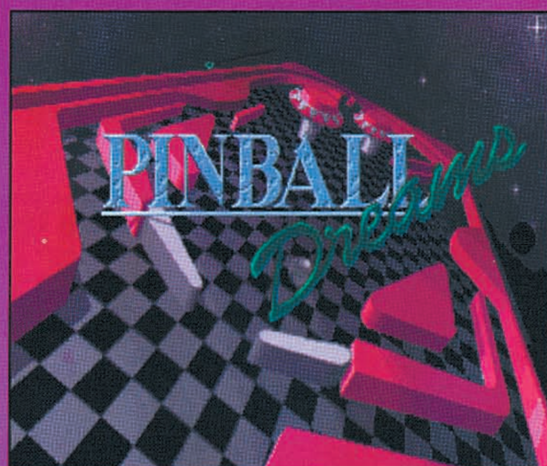
Dla towarzystwa i lepszej zabawy można zaprosić koleżankę lub kolegę do sterował drugim "pingwinkiem".

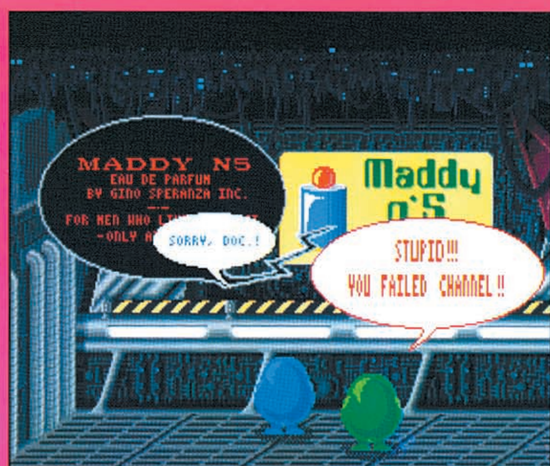
Gra powinna zadowolić każdego (szczególnie młodsze pokolenie), posiada ładną oprawę graficzną, trochę efektów dźwiękowych, łatwą obsługę i dużo humorystycznych akcentów. Należy do gatunku łatwych, lekkich i przyjemnych gier zręcznościowych.

Adam Struk



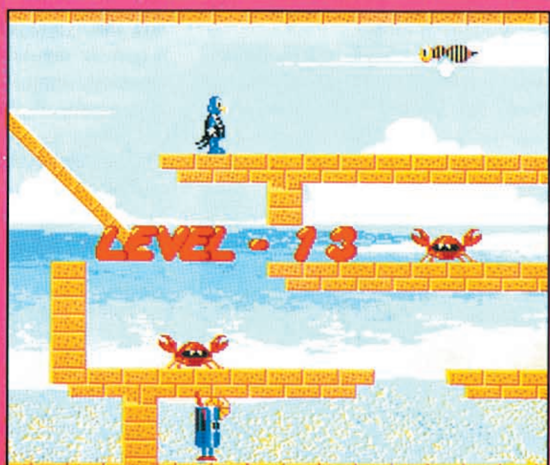


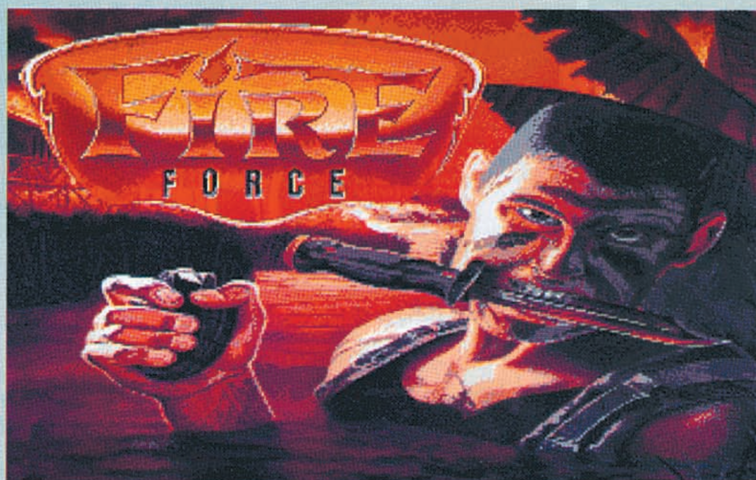

PINBALL
Dreams


MADDY N5
EAU DE PARFUM
BY GINO SPERANZA INC.
SORRY, DOC.!
STUPID!!!
YOU FAILED CHANNEL!!


SKYRIDE
PARTY
land




LEVEL - 13



Producent: I. C. E.

Któż z nas nie oglądał filmów z Arnoldem Schwarzeneggerem lub Sylvestrem Stallone, są pełne akcji i trzymają widza w ciągłym napięciu. Samotny bohater w walce z przeważającymi siłami wroga. Każdy jego krok może okazać się ostatnim. Istnieje wiele takich filmów, jak należące już do klasyki gatunku: COMMANDO i RAMBO.

Program **FIRE FORCE** daje nam możliwość uczestniczenia w takich akcjach. Wyróżnia się on dobrą grafiką i niezłym dźwiękiem. Gra posiada dość szybką akcje i wiele możliwości. Nasz bohater staje przed trudnym zadaniem, musi wykonać rozkaz wydany przez dowództwo - do wykonania ma dwanaście różnych misji.

Rozpoczynając grę mamy do wyboru sześciu żołnierzy o różnych stopniach oficerskich. Niestety, wszyscy są zwolnieni, ewentualnie zabici i zaginieni. Musimy więc wybrać sobie nowego. Możemy też wybrać opcję *ROSTER*, aby wczytać lub nagrać dane na dyskietkę. Po odpowiednim wyborze, należy nadać bohaterowi imię, a później wybrać opcję *ASSIGN*, która włączy go do brygady. Przechodzimy do kolejnego, głównego menu. Tym razem mamy do wyboru cztery misje i trzy gadżety. Możemy się również dowiedzieć z raportu, wszystkiego co potrzebne jest nam w danej chwili, także informacje o przeciwniku.



Aby odpowiednio uzbroić się do danego zadania, wybieramy opcję *ARMOURY*. Mamy teraz do wyboru duży arsenał broni. Należy sobie dobrać amunicję zgodnie z zapotrzebowaniem. Możemy wybrać jeden z pięciu karabinów maszynowych, pamiętajmy jednak o tym, że nie udźwigniemy zbyt dużo amunicji, limit to dwadzieścia sześć kilogramów. Wybieramy więc broń.

Zaczniemy od karabinów maszynowych:

WEST GERMAN H & K MP5 - waży tylko 4 kg, jest mały i wygodny, jego wadą jest minialna skuteczność rażenia celu.

US M177 CARABINE (CAR 15) - 5-kilogramowy karabin, średnia skuteczność.

SOVIET AKM ASSAULT RIFLE - 6-kilogramowy AKM, poręczny i skuteczny, jeden z lepszych.

US M16 + M203 LAUNCHER - wyrzutnia granatów, waga 8 kg, bardzo skuteczna, ale potrzeba do niej ciężkiej amunicji - każdy granat waży 1 kg.

US M60 MACHINE GUN - najbardziej skuteczna broń w grze, niestety, waży aż 12 kg, natomiast zapas amunicji wystarczający nam na całą misję waży tylko 2 kg.

Należy też zaopatrzyć się w amunicję:

M16 MAGS - magazynek do US M177 CARABINE (CAR 15), waży on 1 kg.

MP5 MAGS - magazynek do WEST GERMAN H & K MP5SDA2, waży on 1 kg.

AK47 MAGS - magazynek do SOVIET AKM ASSAULT RIFLE, również waży 1 kg.

M60 BELLS - pas naboi do US M60 MACHINE GUN, waży 2 kg.

M203 GRENADIES - granaty do US M16 + M203 LAUNCHER, jeden granat waży 1 kg.



Możemy też zaopatrzyć się w inne rodzaje broni:

M72 LAW - ręczna bazooka, bardzo skuteczna w niszczeniu różnych umocnień, jej ciężar nie jest nam wprawdzie liczony, lecz sztuka amunicji waży 3 kg.

C4 EXPLOSIVES - ładunki wybuchowe, ich użycie jest zależne tylko od nas, można je podłożyć w dowolnym miejscu i w odpowiednim momencie zdetonować; jeden ładunek waży tylko kilogram i jest bardzo skuteczny (detonator - klawisze 1 do 6).

M26 GRENADES - granat ręczny o wadze jednego kilograma, można nim rzucać w różnych kierunkach (również sobie pod nogi), dość skuteczny i łatwy w użyciu.





Oprócz uzbrojenia, mamy również do dyspozycji apteczki, potrzebne do regenerowania sił naszego bohatera, ważą tylko 2 kg. Na dłuższe zadania radzę zabrać ze sobą kilka sztuk takich regeneratorów sił.

Gdy już jesteśmy odpowiednio wyekwipowaniu, możemy przejść do głównej części gry. Wybieramy teraz *BEGIN MISSION*. Po efektownym lądowaniu rozpoczynamy misję. Na twojej drodze napotkamy wiele niebezpieczeństw, np. miny, które przeskakujemy lub niszczymy granatami, działka, które wysadzamy w powietrze ładunkiem wybuchowym, granatem lub bazooką. Spotkamy również wielu wrogich żołnierzy, czasami należy się położyć, by nas nie spostrzegli.

Jeżeli jednak wdamy się w strzelaninę i unieszkodliwimy nieprzyjacielskiego żołnierza, przeszukajmy go, możemy znaleźć ważne dokumenty lub zabrać jego broń. Przeszukania dokonujemy wciskając klawisz *SPACE*, następnie możemy zabrać mu coś (jeśli mamy odpowiednią ilość miejsca) lub coś zostawić w zamian. Bardzo ważnym elementem całej gry jest odpowiednie rozłożenie zapasów broni. Broń wybieramy klawiszami funkcyjnymi. Starajmy się również stawić się w wyznaczonym miejscu, w odpowiednim momencie, śmigłowiec nie będzie za nami czekał i zostaniemy uznani za zaginionych w akcji.

Każda misja różni się od siebie zasadniczo.

Terenem działania pierwszej z nich jest Irak. Należy zlikwidować irackiego przywódcę, prawie zawsze znajduje się w ostatnim budynku (są tam dwa wejścia, więc należy sprawdzić wszystkie pomieszczenia).

Zadaniem drugiej misji jest zniszczenie wioski z bazą wroga przez zastosowanie taktyki "spalonej ziemi".

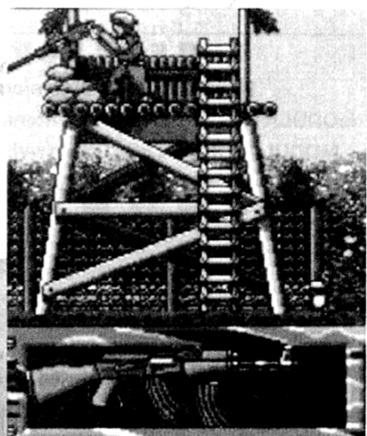
Naszym zadaniem w misji trzeciej jest zniszczenie super tajnej broni, sześciu rakiet ziemia-powietrze typu "Gremlin". Należy zniszczyć wszystkie, jeżeli chcemy wrócić do bazy, w innym wypadku śmigłowiec, który po nas przyleci, zostanie zniszczony. Tutaj głównym problemem będzie odnalezienie wszystkich rakiet. Znajdują się one w dwóch budynkach, przydadzą nam się dokumenty zabrane jednemu z zabitych żołnierzy (znajduje się w pierwszym budynku).

W czwartej misji uwolniamy jeńców wojennych. Są oni uwięzieni w chatach i dobrze strzeżeni (miałem duże problemy z tą misją). Niestety, będziemy musieli być "niewidzialni". Jeżeli wrogowie usłyszą nas, więźniowie zostaną uprowadzeni i zabici. Nie radzę używać innej broni poza nożem. Na początku czołgajmy się w prawo, gdyż będą do nas strzelać. Dopiero po uwolnieniu jeńców wysadzamy wszystko w powietrze.

Jeżeli mamy kłopoty z grą, możemy zmienić zawartość komórek: 159C, 159B, 1599, 159A. Otrzymamy dostęp do nieskończonej ilości apteczek, pocisków do wyrzutni, ładunków wybuchowych, a także amunicji. Mimo tego, zapisujmy czasem stan gry, gdyż możemy zaginąć nie stawiając się na czas w wyznaczonym miejscu.

Gra **FIRE FORCE** pojawiła się na rynku pod koniec roku 1992. Polecam ją wszystkim miłośnikom dobrych strzelanin, ze względu na jej oryginalność. Nie jest to kolejna gra typu "zabij i uciekaj", prócz ostrego strzelania należy nieco pomyśleć. Moim zdaniem gra jest dobra i wciągająca, chociaż posiada kilka wad. Występują kłopoty ze zmianą kąta strzału broni, gdyż używając karabinu maszynowego wystrzela się zbyt dużo amunicji. W misji drugiej, z wieży strzela do nas żołnierz, wchodzimy na wieżę po drabinie i zachodzisz go od tyłu, nawet nie zareaguje, a gdy strzelimy z bliska, wkrótce wstanie. Również zbyt szybki upływ czasu nie pozwala na większe zastanowienie się nad wybraniem odpowiedniej taktyki walki.

Szymon Grabowski
Marcin Hinz



AMI-MARKET

Kupię wtyk "user port" do C-64. Wymienię programy na dyskietkach do C-64, gry i programy użytkowe. **Krzysztof Gołąb, ul. Centaura 31/15, 44-117 Gliwice.**

Wymienię programy demonstracyjne, Public Domain i doświadczenia związane z Amigą 500. Przyślij katalog. **Adam Antoniuk, ul. Kłodzka 39a, Warszawa.**

Sprzedam Atari 800 XL z magnetofonem XC11 (nie przerobiony na "turbo"), 12 kaset, 1 joystick lub zamienię na Amigę dokładając rower - duży BMX. Cena zestawu - 1.5 mln zł. **Michał Grygielski, ul. Rudnickiego 2/58, 93-217 Łódź, tel. 43-01-73.**

Sprzedam oryginalne gry: Megalomania, Castles, Harpoon i Falcon, po 200 tys. zł sztuka. Na wymianę 4 tys. tytułów, katalog gratis. Kupię głowicę do drukarki Centronics PS220. **Wojciech Knapczyk, ul. Gotarda 1/37, 02-638 Warszawa.**

Sprzedam Amigę 500 z 1 MB RAM i 200 dyskietek do nagrania, całość za ok. 5.5 mln zł, monitor kolorowy RGB 20" - 1.5 mln zł. **Tomasz Chojnacki, ul. Powstańców Śląskich 57, 32-300 Olkusz, tel. (0-35) 43-15-71.**

Kupię gry do IBM-a: Gobliiins, Elvira lub Bart Simpson. **Agnieszka Tomaszewska, ul. Słoneczna 25, Baranowo k. Poznania.**

Sprzedam dwa cartridge do gier "Pegasus" z grami: Green Beret i Don Kee Shot. Cena jednego cartridge'a - 250 tys. zł. **Tomasz Michalak, ul. Wiśniowa 8, 64-510 Wronki, tel. 54-12-36.**

Sprzedam Commodore 64 z magnetofonem, myszką, oprogramowaniem (1500 gier), za około 1.5 mln zł. **Paweł Banach, ul. Legionów Polskich 135/52, 41-310 Dąbrowa Górnicza.**

Kupię opisy do gier: Robin of the Wood i Master of the Universe oraz Blood Brothe. **Marcin Trojanowicz, Osiedle XX-lecia 14/30, 34-100 Wadowice.**

Laptop 286, 12 Mhz, HDD 20 MB, FD 1.44 MB. Cena wywoławcza - 12 mln **Benedykt Bober, ul. Kilińskiego 37, 82-300 Elbląg.**

Bezpłatna wymiana programów na Amigę! Gry, programy użytkowe. **Mariusz Pitrecki, ul. J. Piłsudskiego 55, 22-600 Tomaszów Lubelski, tel. 43-41.**

Pokwitowanie dla wpłacającego

zł ....

słownie

WPŁACAJĄCY
imię
nazwisko

ADRES

kod pocztowy

na rachunek:
Bank PKO S.A. w Bydgoszczy
5.09011-400933.9-2511-30-111.0

P.W.H. "ALFIN" sp. z o.o.
ul. Świętojańska 2/7
85-017 Bydgoszcz

Opłata

zł ....

podpis przyjmującego

Odcinek dla posiadacza rachunku

zł ....

słownie

WPŁACAJĄCY
imię
nazwisko

ADRES

kod pocztowy

na rachunek:
Bank PKO S.A. w Bydgoszczy
5.09011-400933.9-2511-30-111.0

P.W.H. "ALFIN" sp. z o.o.
ul. Świętojańska 2/7
85-017 Bydgoszcz

Opłata

zł ....

podpis przyjmującego

Odcinek dla BANKU

zł ....

słownie

WPŁACAJĄCY
imię
nazwisko

ADRES

kod pocztowy

na rachunek:
Bank PKO S.A. w Bydgoszczy
5.09011-400933.9-2511-30-111.0

P.W.H. "ALFIN" sp. z o.o.
ul. Świętojańska 2/7
85-017 Bydgoszcz

Opłata

zł ....

podpis przyjmującego



AMI-MARKET

Wystarczy wypełnić DRUKOWANYMI literami zamieszczony obok blankiet. Ogłoszenia mogą zamieszczać tylko osoby prywatne. Ważny jest tylko oryginalny, wycięty z czasopisma blankiet (NIE jego kserokopia!). Ogłoszenia dotyczące sprzedaży muszą zawierać cenę. Uwaga! Prosimy zaznaczyć czasopismo, w którym ma się ukazać ogłoszenie:

- ❐ AMIGOWIEC
- ❐ **Świat Gier Komputerowych**

ZAPRASZAMY

imię nazwisko

miejsce zamieszkania

kod miejscowy

telefon, fax

UWAGI

BŁYSKAWICZNE DARMOWE OGŁOSZENIA sprzedam, kupię, wymienię



Pokwitowanie dla wpłacającego

zł ....

słownie

WPŁACAJĄCY
imię
nazwisko

ADRES

kod pocztowy

na rachunek:
Bank PKO S.A. w Bydgoszczy
5.09011-400933.9-2511-30-111.0

P.W.H. "ALFIN" sp. z o.o.
ul. Świętojańska 2/7
85-017 Bydgoszcz

Opłata

zł ....

podpis przyjmującego

Odcinek dla posiadacza rachunku

zł ....

słownie

WPŁACAJĄCY
imię
nazwisko

ADRES

kod pocztowy

na rachunek:
Bank PKO S.A. w Bydgoszczy
5.09011-400933.9-2511-30-111.0

P.W.H. "ALFIN" sp. z o.o.
ul. Świętojańska 2/7
85-017 Bydgoszcz

Opłata

zł ....

podpis przyjmującego

Odcinek dla BANKU

zł ....

słownie

WPŁACAJĄCY
imię
nazwisko

ADRES

kod pocztowy

na rachunek:
Bank PKO S.A. w Bydgoszczy
5.09011-400933.9-2511-30-111.0

P.W.H. "ALFIN" sp. z o.o.
ul. Świętojańska 2/7
85-017 Bydgoszcz

Opłata

zł ....

podpis przyjmującego

Odcinek dla BANKU	Odcinek dla posiadacza rachunku	Pokwitowanie dla wpłacającego
AMIGOWIEC	AMIGOWIEC	AMIGOWIEC
Zamówienie na prenumeratę i numery archiwalne	Zamówienie na prenumeratę i numery archiwalne	Zamówienie na prenumeratę i numery archiwalne

Odcinek dla BANKU / Odcinek dla posiadacza rachunku:

Zamawiam prenumeratę AMIGOWCA od numeru: ☐

Zamawiam prenumeratę Dysków P.D. od numeru: ☐

Zamówienie na numery archiwalne:

3 ○	4 ○	5 ○	6 ○	7 ○	8/9 ○
10/11 ○	12 ○				

Zamówienie na dyskietki Public Domain:

1 ○	2 ○	3 ○	4 ○	5 ○	6 ○
7 ○	8 ○	9 ○	10 ○	11 ○	12 ○
A ○	B ○	C ○			

Zamawiam książkę: Amiga i muzyka ☐

Pokwitowanie dla wpłacającego:

1. Aby zaprenumerować AMIGOWCA i / lub dyskietki Public Domain należy wpłacić na nasze konto:
- 96 tys. za prenumeratę półroczną AMIGOWCA od dowolnie wybranego numeru,
- 120 tys. za prenumeratę półroczną dyskietek Public Domain od dowolnie wybranego numeru.

Aby otrzymać numery archiwalne AMIGOWCA i / lub zamówić dyskietki PD wystarczy wpłacić na nasze konto:
- 7 tys. za numery (3, 4, 5, 6 i 7),
- 16 tys. za numery (8/9, 10/11 i 12),
- 25 tys. za każdą dyskietkę PD,
- 33 tys. za książkę "Amiga i muzyka".

2. Podać czytelnie swój adres.
3. Zaznaczyć na obu odcinkach blankietu, które numery zamawiamy.

W razie niejasności, czy jakichkolwiek opóźnień prosimy o informacje na adres:
P.W.H. "ALFIN" sp. z o.o.
tel./fax 22-64-03
ul. Świętojańska 2/7, 85-017 Bydgoszcz

Drodzy Czytelnicy!

Proponujemy półroczną prenumeratę naszych czasopism: AMIGOWIEC i ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH rozpoczynającą się od dowolnie wybranego numeru. Można również zaprenumerować dyskietki Public Domain oraz zamówić archiwalne egzemplarze AMIGOWCA.

Wystarczy czytelnie wypełnić obie strony wybranego blankietu prenumeraty i wpłacić odpowiednią kwotę na podane konto. Świat Gier Komputerowych w prenumeracie kosztuje taniej - tylko 18 tys. zł. Również AMIGOWIEC jest tańszy w prenumeracie - tylko 16 tys. zł. Dyskietki Public Domain są tańsze dla prenumeratorów naszych czasopism - tylko 20 tys. zł.

Odcinek dla BANKU	Odcinek dla posiadacza rachunku	Pokwitowanie dla wpłacającego
Świat Gier Komputerowych	Świat Gier Komputerowych	Świat Gier Komputerowych
Zamówienia na prenumeratę półroczną	Zamówienia na prenumeratę półroczną	Zamówienia na prenumeratę półroczną

Zamawiam półroczną prenumeratę



Zamawiam półroczną prenumeratę



Aby zaprenumerować miesięcznik Świat Gier, należy:
1. Wpłacić na nasze konto: 108 tys. zł. za prenumeratę półroczną Świata Gier od dowolnie wybranego numeru. (w prenumeracie jeden egzemplarz kosztuje 18 tys. zł.)
2. Podać czytelnie swój adres.
3. Zaznaczyć, od którego numeru rozpoczynać ma się prenumerata.

W razie niejasności czy jakichkolwiek opóźnień prosimy o informacje na adres:

P.W.H."ALFIN" sp. z o.o.
ul. Świętojańska 2/7, 85-017 Bydgoszcz

Informujemy, że zamówienia są realizowane w przeciągu czterech tygodni od daty wpłynięcia opłaty.

AMIGOWIEC w roku '92

